

Das meistgekaufte PC-Spiel
Games CD-ROM
& Mag

Die
Nr.1
am meistgekauften PC-Spielmarkt

DM 9,90
mit CD-ROM

Geheimer WC4-Rivale

X-Wing 2

Erste Bilder von LucasArts Seite 46

Rollentausch für Rollenspieler

Dungeon Keeper

Unter der Lupe: Technik, Spielverlauf & Kampfsystem Seite 33

Sollten Sie hier keine CD
vorfinden, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie
diese bitte an:

Computer Verlag
Reklamationen PC Gam
Am Steinacher Kreuz
90 427 Nürnberg

COVER-CD-ROM

EXKLUSIV

Reportage: Ein Tag
mit Richard Garriott

Strike Base

3D-Action von Max Design

Congo

Das Adventure zum Film

Cyberia 2

Voll spielbare Demoversion

Wayne Gretzky

Heiße Hockey-Simulation

Abuse

Schnelle 2D-Action

386 • MAUS • CD-ROM • 2 MB RAM

Im Heft: Anteile zu allen Demos!



WAS '68 NICHT GE SIE JETZT NOCH



HOTLINE 040/39 11 13 INTERNET: www.vie.co.uk/vie



JETZT IM HANDEL

Let's get ready to rumble! Es lebe
die Rebellion. Befreien Sie
die Welt aus den Fesseln der uner-
träglichen Frei-Welt-Allianz

Denn Sie, Zak – ein aus dem Kälte-
schlaf erwachter Cyberpunk –,
sind der einzige, der die Tyrannei
der FWA beenden kann. Falls

**KLAPPT HAT, KÖNNEN
MAL VERSUCHEN.**



KOMPLETT IN DEUTSCH!



Wenn das zu waghalsig ist, machen

Sie sich doch 'nen schönen
Tag im Streichelzoo, Sie Windbeutel.

CYBERIA²
«RESURRECTION»

© 1995 XATRIX™ ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES LTD.

W H A T S .

Alles neu macht der Mai? Auf der Spielemesse ECTS in London war davon nur wenig zu spüren, die meisten Spielehersteller zeigten bereits bekannte Titel und zogen sich mit dem Spruch „Neue Spiele gibt's auf der E3 zu sehen“ aus der Affäre. Thomas Borovskis hat sich davon wenig beeindrucken lassen und bohrte nach: das Resultat lesen Sie in seinem brandaktuellen Messebericht. Das absolute Highlight in diesem Monat waren natürlich die Neuigkeiten über Dungeon Keeper, die Firmen-Boss Peter Molyneux unserem englischen Korrespondenten Jonathan Eves unter vier Augen verraten hat. Diese Informationen waren so interessant, daß wir diesem Thema gleich sieben Seiten widmeten. Hier erfahren Sie nicht nur Einzelheiten über die verschiedenen Monster, Zaubersprüche und die künstliche Intelligenz von Dungeon Keeper, auch die ebenfalls noch in diesem Jahr erscheinenden Titel wurden natürlich berücksichtigt.

Im Testteil war Die Siedler 2 über jeden Zweifel erhaben, und die Redaktion war sich einig: das Spiel hat den heiß begehrten Titel „Spiel des Monats“ mehr als verdient. Die zahlreichen neuen Features machen den Nachfolger zu einer gelungenen Neuauflage des Bestsellers. Ob die phantastische Verkaufszahl des Vorgängers von mehr als 200.000 Exemplaren noch zu

schlagen ist, steht jedoch in den Sternen. Vielleicht hat es der eine oder andere unter Ihnen schon bemerkt. Seit dem 1. April 1996 ist die PC Games im World Wide Web online. Unter <http://www.pcgames.de> erhalten Sie weitere Informationen und finden auch das Angebot unseres Schwestermagazins PC Action. Um Ihnen unseren Dienst ein wenig näherzubringen, haben wir Ihnen auf Seite 166 noch einmal alle Rubriken, Funktionen und Möglichkeiten einzeln aufgeschlüsselt. Vielleicht treffen wir uns ja demnächst in unserem Online-Café?

Zum Schluß erwartet Sie noch ein Bericht über die diesjährige Computer Game Developers Conference, die leider immer mehr vom Kommerz geprägt wird. Dennoch gab es einige interessante Neuigkeiten, die Ihnen unser US-Korrespondent Markus Krichel auch auf der nächsten Cover-CD-ROM präsentieren wird. Apropos Cover-CD-ROM. Wie gefallen Ihnen eigentlich die kurzen Filme rund um die Spieleindustrie? Diese und andere Fragen bitten wir Sie in unserem großen Fragebogen (Sie finden ihn in der Helfmitte) zu beantworten. Damit helfen Sie uns, daß Heft noch mehr nach Ihren Wünschen gestalten zu können.

Die gesamte Redaktion wünscht Ihnen viel Spaß mit dieser Ausgabe!





Free Spirit

Der
Virtual-
Reality-

Krimi für
den PC
auf
CD-
Rom

360°



Macht Spass
Macht clever
Macht 8 Mark



Volksbanken Raiffeisenbanken

Wir machen den Weg frei

INHALT

RUBRIKEN

Bewertungssystem	104	Inserentenverzeichnis	108
CD-ROM-Inhalt	95	Leserumfrage	91
Charts	106	News	8
Coming Up	170	Postscript	64
Coupons	93	Releases	110
Impressum	108	Tips & Tricks	71
		What's Up	4

Bullfrog

Sensationelle Neuerscheinungen wurden in den vergangenen Wochen von Bullfrog angekündigt. Jetzt scheint die Zeit für den ersten Release gekommen: **Dungeon Keeper** nähert sich mit ganz großen Schritten der Fertigstellung! Jonathan Eves, unser Mann in England, konnte das Strategiespiel und Fantasyereignis 1996 schon einmal unter die Lupe nehmen und sogar ein paar Worte mit Peter Molyneux wechseln. Darüber hinaus erfahren Sie alles Wissenswerte über die verschiedenen Zaubersprüche, Monster und über die künstliche Intelligenz, die hinter dem Produkt steckt. Außerdem widmen wir uns allen weiteren Titeln, die bis Ende des Jahres anstehen, wie zum Beispiel **Syndicate Wars**, **Creation** und **Theme Hospital**.



PREVIEWS

Ecstatica 2	52
Murder Death Kill	54

SPECIAL

Bullfrog: Ein Blick in die Zukunft	33
Computer Game Developers Conference	158
Messebericht: ECTS Spring 96	26
Neue Spiele von LucasArts	48
Richard Garriotts Spielzeuge	164
Zu Gast bei: Max Design	44

REVIEWS

Abuse	62
Advanced Tactical Fighters	148
Ancient Empires	132
Complete Carriers at War	138
Die Siedler 2	58
Gearheads	144
Gender Wars	134
Indiana Jones Desktop Adventures	152
PBA Bowling	128
Pole Position CD-ROM	128
Puppen, Perlen und Pistolen	146
Revolution X	114
Silent Hunter	156
Space Hulk Windows 95	126
Spud	124
Storm	142
Strike Base	140
Super Stardust	112
TomCat Alley	122
Total Distortion	120
Worms Reinforcements	130
Zork: Nemesis	116

ONLINE

PC Games Online	166
Kataloge und Search-Engines im Web	168



54

Shiny Entertainment (Earthworm Jim) entwickelt nun auch für den PC. Das Spiel mit dem ungewöhnlich klingenden Titel MDK macht schon in der Vorabversion einen exzellenten Eindruck und kann durch astreine Rendergrafik begeistern. Was MDK sonst noch zu bieten hat, lesen Sie in unserem Preview ab Seite 54.



58

Mit über 200.000 verkauften Exemplaren ist Die Siedler eines der beliebtesten Spiele in Deutschland. Die Neuauflage des Bestsellers überrascht durch viele neue und vor allem sinnvolle Features und kann den großen Erfolg des Vorgängers vermutlich noch einmal in den Schatten stellen.



48

LucasArts kündigte im April gleich vier neue Titel an. X-Wing vs. Tie-Fighters, Outlaws, Afterlife, Dark Forces 2: Jedi-Knight sind mit Sicherheit Produkte, die von vielen sehnsüchtig erwartet werden. Wenn Sie mehr über die neuen LucasArts-Spiele erfahren möchten, blättern Sie auf Seite 48.

Fernsehen



	ARD Dienstag, 28. Mai 21.35 Uhr Globus Aus Forschung und Technik	Bayerisches Fernsehen Mittwoch, 5. Juni 8.30 Uhr Technologie
3sat Samstag, 18. Mai 14.00 Uhr „Neues..der Anwenderkurs“ Folge 5: Installation und Drucken	3sat Samstag, 1. Juni 14.00 Uhr „Neues..der Anwenderkurs“ Folge 7: Arbeit mit mehreren Mappen, Verwerfungsfunktion, Zellschutz	3sat Samstag, 8. Juni 14.00 Uhr „Neues..der Anwenderkurs“ Folge 8: Verknüpfung über mehrere Blätter, Namen und Makros
3sat Montag, 20. Mai 21.30 Uhr „Neues..die Computershow“	Bayerisches Fernsehen Sonntag, 2. Juni 13.45 Uhr TM - Das BR-Technikmagazin	Bayerisches Fernsehen Sonntag, 9. Juni 12.45 Uhr Clip & Claro Das Jugend- und Technikmagazin
3sat Mittwoch, 22. Mai 15.30 Uhr „Modern Times“ Wissenschaftsmagazin	ARD Sonntag, 2. Juni 17.00 Uhr Ratgeber: Technik	Bayerisches Fernsehen Montag, 10. Juni 15.15 Uhr Computer-Treff (Wdh.: 11. Juni um 9.30 Uhr)
3sat Samstag, 25. Mai 14.00 Uhr „Neues..der Anwenderkurs“ Folge 6: Absolute und relative Bezüge, Wenn und Summen-Wenn, Autoformat	3sat Montag, 3. Juni 21.30 Uhr „HITEC“ Das Technikmagazin	3sat Montag, 10. Juni 21.30 Uhr „Neues..das Computermagazin“

Änderungen vorbehalten.

Hörfunk



Radio Hamburg montags 17.00 Uhr „Chipsfrisch“	Radio Mainwelle montags 17.40 Uhr „Computer-Ecke“
Ruhrwelle Samstag, 8. Juni 10.15 Uhr ComputerCorner	Info-Radio (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB) mittwochs 15.40 Uhr High-Tech
Radio Düsseldorf Montag, 3. Juni 17.00 Uhr „Bit für Bit“	NDR 2 mittwochs 19.05 Uhr Club Online Mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online
Deutsche Welle Radio Montag, 10. Juni 11.35 Uhr Podium Computer-Welt	SDR 3 donnerstags 18.00 Uhr Point - Computerspiel-Tip
Regelmäßige Hörfunk-Sendungen: Bayern 2 zweimal monatlich montags 16.30 bis 17.00 Uhr „Fatal Digital“ Das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk“	Deutschlandfunk samstags 16.30 Uhr „Forschung aktuell“ Speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation
Radio ffn montags 14.40 Uhr „Der kleine Computer“ Gibt hilfreiche Tipps für PC-Anwender	WDR 5 samstags 10.45 - 11.00 Uhr „Radio 5 am Vormittag“ Ratgeber: Computer

Änderungen vorbehalten.

Hotlines

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?
Accaim	(02 11) 5 23 32 22	24h
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr: 1400-1700
Attic	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr: 0800-1800
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr: 1500-1900
Bornico	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr: 1500-1800
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi, Fr: 1400-1700
Gametek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag
Greenwood	(02 34) 9 32 05 55	Mo - Fr: 1500-1800
Ilkarion Software	(02 41) 47 01 50	Mo, Do, Fr: 1530-1830
Infogrames	(02 21) 4 54 31 07	Mo - Fr: 1500-1800
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr: 1500-1800
Neo	(00 43) 1 6 07 40 80	Mo - Fr: 1500-1800
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr: 1000-1800
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag
Softgold	(02131) 96 51 11	Mo, Mi, Fr: 1600-1800
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr: 1100-1300
Red Balloon	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr: 1100-1300
Viacom New Media	(0130) 82 01 15	Mo - Do: 0900-1700
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do: 1400-1800
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di, Mi, Do: 1500-1800

Megapak 5

10 Spiele-Perlen zum Preis von einer

Mit der Anschaffung des eben erschienenen Megapak 5 von Koch Media kann man nichts verkehrt machen. Die zehn hochkarätigen PC-Titel stammen aus allen populären Genres: Strategie (Great Naval Battles 4, Jagged Alliance, Warlords 2 Deluxe), Flipper (Pinball Fantasies Deluxe), Action (Terminal Velocity, FX Fighter, Primal Rage), Simulation (Flight Unlimited), Rollenspiel (Entomorph) und Sport (Pool Champion). Der Clou: Das gesamte Paket ist für rund einen Hunderter erhältlich - da lacht der Geldbeutel.



215.000 verkaufte Siedler können nicht lügen!

"...dann können sich
die Freunde strategischer
Wirtschaftssimulation
auf ein neues Jewel in
diesem Genre freuen."
PC Games
4/96

"Witzige Strategietitel,
der wie der Vorgänger
das Potential zu
großem Volumen hat.
Diesen Titel sollen Sie
nicht verpassen."
MCV
4/96

"So soll eine
Fortsetzung aussehen.
Gratulation an Blue
Byte die mit den
Änderungen wieder
die Lust am Siedeln
erweckt haben und
nicht das Gameplay
zum Teufel schicken."

"Die Siedler II soll
nachhaltig der
nächsten Wochen
endgültig fertig und
eine der aufregend-
sten deutschen
Produktionen dieses
Jahres werden."
PC Spiel
4/96



"... und alles hört auf mein Kommando!"

Jetzt erhältlich!

Blue Byte Software GmbH • Fppinghofer Straße 150 • D-45468 Mülheim a. d. Ruhr • Fax: +49 (0)2 08-4 50 88-99
Weitere Informationen und News zu den aktuellen Blue Byte Produkten erhalten Sie im World Wide Web unter unserer URL: <http://www.bluebyte.de>

Gerüchte & News aus Amerika

Markus Krichel über das mörderische Geschäft mit „Multimedia“



Die 10. Computer Game Developers Conference (siehe Reportage in diesem Heft), die gerade in Santa Clara zu Ende ging, brachte einige neue Erkenntnisse. Der wild um sich greifende und selten gerechtfertigte Full Motion-Video-Wahn zeigt erste Abnutzungserscheinungen. Nachdem selbst solche Giganten wie Ted Turner (Dinotopia) mit Vorstoßen in die Computerspielebranche voll in die Tonne gegriffen haben, wenden sich viele Anbieter wieder verschämte solch bewährten Prinzipien wie Renderinggrafik und Animationen zu. Leider, leider kam diese teilweise Kehrtwende für einige zu spät. Marc Baldwin und Bob Rakosky, die Gründer, Eigentümer und einzigen Angestellten der Firma White Wolf Productions, konnten den stetig steigenden Anforderungen des Marktes nicht mehr standhalten. White Wolf, immerhin verantwortlich für den Klassiker *Empire Deluxe*, machte noch Spiele von Hand. Ein Designer (Marc), ein Allround-Programmierer (Bob) und ein Freelance Soundman waren alles, was Team White Wolf benötigte, um gute Spiele zu produzieren. Filmen und bombastische Explosionen waren nicht im Budget. Hier ruht White Wolf. **Multimedia killed it.**

Nun zu einem erfreulichen Thema: **Leisure Suit Larry 7** wird laut Sierra im Herbst veröffentlicht werden. Der in Polyester Gewandete tummelt sich auf dem Kreuzfahrtschiff „Lust Boat“, wie immer unermüdlich auf der Suche nach der Dame seines Herzens. Wie jeder weiß, akzeptiert Larry nicht so ohne weiteres jedes dahergelaufene weibliche Wesen. Der Mann stellt Ansprüche. Insgesamt zwei: Sie muß selbständig atmen und eine auf Kohlenstoff basierende Lebensform sein. Mehr dazu in den News. **Al Lowe** ist wieder für dieses Adventure verantwortlich, und um den Anlaß gebührend zu würdigen, gibt es einen kostenlosen Larry-Screensaver. Erhältlich über <http://www.sierra.com>.

Comic Adventures

Kult-Comic als Computerspiel

Byron Preiss Interactive kündigte eine Abenteuer- und Actionspielserie basierend auf den beliebten Marvel Comic-Heften **Spiderman** und **X-Men** an. Um genauer zu sein: Die Spiele basieren tatsächlich auf den gleichnamigen amerikanischen TV-Zeichentrickserien, die sich glücklicherweise exakt an die Originalvorlage halten. Spidey bekämpft unter anderem die Echse, den grünen Kobold, Doc Octopus und den kopflosen Mysterio. Auch Mary Jane Parker und Tante May machen ihre Aufwartung. Über **X-Men** liegen noch keine Informationen vor. Außerdem entwickelt Byron Preiss zwei weitere Spiele, die auf populäre Lizenzen zurückgreifen. Einen 3D-Shooter, nach dem Sci-Fi-Film **Westworld** (ohne Yul Brinner) und ein Philip Marlowe Detektivspiel.



Spiderman, einer der prominentesten Helden aus den kultverdächtigen Marvel Comics, turnt demnächst über hochauflösende Wolkenkratzer.

Leisure Suit Larry 7

Der Playboy ist wieder auf der Pirsch

Die News von Leisure Suit Larry's Rückkehr in Teil 7: „**Yank her's away**“ kam für viele als Überraschung, insbesondere wenn man bedenkt, daß der geplante Veröffentlichungstermin nur noch sechs Monate entfernt ist. **Al Lowe** muß wohl heimlich daran gebastelt haben. Soviel ist bisher bekannt: Im siebten (?) Teil der Serie findet sich Larry auf einem Kreuzfahrtschiff voller wohlproportionierter Blondinen wieder. Unter anderem versucht er, dort bei solch illustren Damen wie Dewmi Moore und Drew Barmemore (Fragen Sie einen Englischlehrer!) zu landen. Al behauptet, daß Larry u. a. über ein neues Interface mit kontextsensitiven Schlüsselworten verfügt. Hierbei handelt es sich tatsächlich um ein Design-Feature und nicht um etwas, das in neutraler Verpackung aus Flensburg kommt. Ahhh...das hat mir zumindest jemand so erzählt.

NEUN

Cher blickt in die Zukunft

Hinter diesem Titel verbirgt sich das erste Spiel von **Tribeca Interactive**, der neuen Softwarefirma von **Robert DeNiro**! Sie haben gerade einen Urlaubclub für abgehalfterte Rock'n Roll-Stars geerbt, der langsam in sich zusammenfällt. Ihre Aufgabe besteht darin, den Club wieder aufzubauen und gegen die Angriffe der „toxischen Zwillinge“ zu verteidigen. Außerdem müssen Sie die **Musenmaschine**, die Energie und Inspiration in den Club und die dort urlaubenden Rock-Oldies pumpt, wieder zum Laufen bringen. Hilfreich zur Seite steht Ihnen eine **Wahrsagerin** - verkörpert von **Cher**! Neun soll im Sommer erscheinen. Ich zieh mir das nicht aus den Fingern. Ehrlich!



Der Schwerenöter im Polyester-Anzug ist wieder da - und dreimal dürfen Sie raten, worauf er es in seinem insgesamt 6. Abenteuer (Folge 4 ist ausgefallen) abgesehen hat...

The Shrinking Character

Interaktive Schrumpfköpfe

Eine Firma, die sich der Umsetzung von **Sci-Fi Material** verschrieben hat, ist **Cyberdreams**. Nach **I Have No Mouth, And I Must Scream** (Harlan Ellison) und **Dark Seed** basiert der nächste Titel - **The Shrinking Character** - auf dem klassischen Flick **The Incredible Shrinking Man**. Der Spieler schrumpft auf Insektengröße und sieht sich mit alltäglichen Objekten konfrontiert, die für ihn plötzlich unüberwindliche

Hindernisse darstellen. Da der Charakter langsam schrumpft, müssen diese Objekte im Spiel **proportional** hierzu wachsen - ein Effekt der im Film meisterlich dargestellt wurde. Da wird gezoomt, daß es eine wahre Pracht ist. Eine weitere bekannte Szene im Film zeigt den Hauptdarsteller, wie er sich mit einer Stecknadel gegen eine Spinne verteidigt. Es erwarten Sie also jede Menge Zweikämpfe mit Insekten.

Surfen kann man auch woanders. InterRail statt Internet.

Unternehmen Zukunft
Deutsche Bahn



Mit InterRail kommt man nicht nur zu den besten Stränden Europas, sondern lernt zur Abwechslung auch mal Leute persönlich kennen. In 28 Ländern und soviel man schafft in einem Monat. Für alle, die nicht älter als 25 sind, die günstigste Gelegenheit, auf Europa von Norwegen bis Marokko abzufahren. Mehr dazu erfährt man auch bei allen Fahrkartenausgaben und Reisebüros mit DB-Lizenz oder über T-Online*DB.



Action- Sportspiele Jump & Runs

Oliver Menne
schreibt über
revolutionäre
Grafik



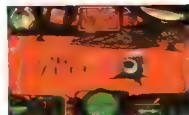
In den letzten Wochen ließ sich eine sehr erfreuliche Beobachtung machen: viele Teams, die bislang ausschließlich für Konsolen wie Sega Saturn oder Sony PlayStation entwickelten, setzen jetzt auch auf den PC. Wenn man in Betracht zieht, daß Unternehmen wie Shiny Entertainment (Earthworm Jim) und Blue Sky (Vectorman) auf dem Konsolenmarkt stets für richtungsweisende Produkte gesorgt haben, darf man sich in Zukunft auf einige starke Titel gefaßt machen.

Vor allem mit den neuen Technologien, die von Intel und Microsoft zur Verfügung gestellt werden, sollten schon bald atemberaubende Grafikorgien möglich sein - darauf ließen zumindest die Aussagen einiger Hersteller, die wir auf der ECTS zu diesem Thema befragten, schließen. Welche Zusatzkosten in Bezug auf die erforderliche Hardware (siehe Special „Computer Game Developers Conference“) auf den PC-Besitzer zukommen, ist aber bislang noch unklar. Sollte es sich um einen finanziell geringen Mehraufwand handeln, so kann man Intels MMX-Technologie schon jetzt eine rosige Zukunft prophezeien - schließlich handelt es sich um eine alltagstaugliche Erweiterung, die nicht den User dazu zwingt, seine oft sündhaft teure Grafikkarte über Bord zu werfen.

Blam! Machinehead

3D-Action von Core Design

Der fürchterliche Machinehead-Virus sucht die Bewohner der Erde heim. Es vergehen Wochen und Monate, bis schließlich Dr. Kimberly Stride ein Gegenmittel in Form einer speziellen nuklearen Bombe findet. „The Vorpall Blade“ nennt sich diese vielversprechende Waffe, doch leider kommt sie vorerst nicht zum Einsatz. Der völlig durchgeknallte Professor Orville hat sich aus unbekannten Gründen die Bombe gekrallt, Kimberly Stride draufgeschossen und zwingt die bedauernswerte Erfinderin nun, alles zu tun, was ihm in den Sinn kommt - schließlich befindet sich



Rasante Polyongrafik sind das Augenschild von Blam! Machinehead.

sein zuckender Zeigefinger auf dem Auslöser... Sie übernehmen die Rolle von Dr. Stride, die nun gezwungenermaßen an Bord der Bombe gegen den Virus kämpfen muß. Das 3D-Actionspiel verfügt über hervorragende Polygonlandschaften, die gespielt sind mit gefährlichen Gegnern, wie beispielsweise den grinsenden Zombie-Clowns oder den hinterhältigen Hunde-Fledermäusen.

Highlander

Atari macht Lizenzspiel

Atari arbeitet nach dem Remake von Tempest 2000 fieberhaft an weiteren Titeln. Bei Highlander handelt es sich jedoch nicht um die Umsetzung des gleichnamigen Kinofilms, sondern um ein Spiel, das lediglich auf das gleiche Szenario zurückgreift. Spielerisch scheint man sich an den Klassikern Dragon's Lair und Space Ace orientiert zu haben, weitere Informationen werden wir Ihnen in der nächsten Ausgabe präsentieren können.



Solche phantastischen Charakter-Grafiken sieht man selten.

Mindwarp

Descent-Clone von Maxis

Maxis möchte sich nicht mehr nur auf Simulationen konzentrieren, sondern in Zukunft auch im Bereich Actionspiele aktiv werden. Mit Mindwarp



Mindwarp zeichnet sich durch sehr detaillierte Grafiken aus.

hat das renommierte Softwarehaus ein Ballergame unter Windows 95 in der Mache, das auf den ersten Blick ein wenig an Descent erinnert. Die unglaublich plastische Umgebung überzeugt durch durchdachte Farbgebung und hohen Detailreichtum. Erscheinen soll Mindwarp im Sommer 1996.



Hervorragende Comic-Animationen sind der Hauptbestandteil von Highlander. Freunde der etwas leichteren Action-Unterhaltung werden dieses Spiel mit Sicherheit schon sehnsüchtig erwarten.

Assassin 2015

BlueSky macht PC-Spiele

BlueSky ist wohl jedem konsolenorientierten Computerspieler ein Begriff. Mit Vectorman konnte das amerikanische Softwarehaus auf dem Mega Drive große Erfolge feiern. Mit Assassin 2015 steht nun das erste PC-Spiel auf dem Programm. Durch die Verwendung von LightWave 3D (wurde auch bei den Serien seaQuest DSV, Babylon 5, Star Trek: Voyager eingesetzt) kann man sich auf revolutionäre Rendereffekte gefaßt machen. Aus diesem Grund wird das Spiel auch nur unter Windows 95 laufen, macht es doch von der 32 Bit-Grafikbibliothek Gebrauch.

Ein Millionen-Teile-Puzzle
ist
für *Dich* **nur** eine
Fingerübung,

das
universale *Craig*
ist
für
Dich
ganz

logisch

und
Sherlock Holmes bist **Du**
immer eine
Pfeifenlänge
draus!

und jetzt?



Adventure & Rollenspiel & Interaktiver Film

Thomas Borovskis
schreibt über
Stars & Sternchen
auf CD-ROM



Daß für Interactive Movies inzwischen die halbe Klientel des Arbeitsamts von Hollywood verpflichtet wird, daran hat man sich inzwischen gewöhnt. Christopher Walken, John Ryth-Davis, Malcolm McDowell, Jürgen Prochnow, Mark Hamill (der auch ein Jahrzehnt nach dem Comeback der Jedi-Ritter noch immer von seinem Luke Skywalker-Bonus zehrt), Dennis Hopper und Tom Wilson werden nicht nur Kinofilme, sondern auch PC-Produktionen auf. Da ist es vermutlich nur noch eine Frage der Zeit, bis sich auch die wirklichen Mega-Stars (wie das Dreigestirn Schwarzenegger-Stallone-Willis, Tom Hanks, Demi Moore, Sharon Stone u. a.) in dieses immer lukrativer werdende Geschäft einklinken. Nachdem mittlerweile alle maßgeblichen Filmgesellschaften an Computerspiel-Labels beteiligt sind, könnte uns diese Synthese bald Verhältnisse bescheren, von denen wir heute noch gar nicht zu träumen wagen. Wing Commander 4 war in dieser Hinsicht allenfalls ein Anfang. Daneben zeichnet sich ein neuer Trend ab: In letzter Zeit ist selbst für Synchron-Stimmen nur noch das Beste gut genug. Jüngstes Beispiel: Das Rätsel des Master Lu, die komplett deutsche Version des Sanctuary Woods-Adventures. Für die Umsetzung engagierte der Hersteller eine ganze Reihe prominenter Sprecher, darunter Lutz Mackensy (die deutsche Stimme von Harrison Ford, John Travolta, Al Pacino, Patrick Swayze und Miami Vice-Wachmeister Ricardo Tubbs) in der Rolle von Robert Ripley, Gabriele Löblich (Ornella Muti, Raquel Welch) und Peter Weis (der „Ernie“ aus der Sesamstraße). Für weitere Figuren wurden Redner verpflichtet, die man vor allem aus der TV-Werbung kennt. Wenn Sie also das nächste Mal beim Lauschen der Sprachausgabe Ihren Ohren nicht trauen, dann ist das vielleicht kein Zufall...

Fable

Fantasy-Adventure von Newcomer Telstar

Ein im wahrsten Sinne des Wortes phantastisches Adventure erwartet uns mit Fable von Telstar, das in Deutschland von Videospiel-Gigant Konami übersetzt und synchronisiert wird. Das Programm im typischen Point & Klick-Stil erhält seinen Reiz vor allem durch die farbenprächtigen, detaillierten SVGA-Hintergründe und -Animationen und die originelle Geschichte um den Knaben Quickthorpe, der auszieht, um in vier miteinander verbundenen Welten nach den dort versteckten Edelsteine zu suchen und so die Jahreszeiten in den „Frozen Lands“ wieder herzustellen. Nach der DOS-Version, die für Ende Mai anvisiert ist, soll eine speziell für Windows 95 optimierte Fassung nachgereicht werden.



The Gene Machine

Einmal um die ganze Welt

Zur Zeit von Königin Victoria spielt das ulkige SVGA-Adventure The Gene Machine von Vic Tokai. Die über 100 scrollenden, handgemalten Aquarell-Hintergründe stammen von einem der besten Disney-Zeichner überhaupt und sind ganz im Stil dieser ruhmreichen Epoche des britischen Empires gehalten. Im Vordergrund agieren liebevoll animierte Charaktere (darunter natürlich die Hauptdarsteller, der Gentleman Piers und sein Butler Mossop) in Verbindung mit umwerfend gerenderten Objekten - eine bizarre, noch nie dagewesene Mischung. Logische, zum Teil recht anspruchsvolle Puzzles, selbstironische Dialoge und eine Story, die entfernt an Jules Verne „In 80 Tagen um die Welt“ erinnert, machten bereits in der Preview-Version einen souveränen Eindruck. Im Juni wird es eine komplett deutsche Version dieses Spiels geben.



Lands of Lore 2 Götterdämmerung

Wenn Sie sich gut mit Lands of Lore auskennen, haben Sie die einmalige Chance, eine Sprecher-Rolle für die deutsche Synchronisation der Fortsetzung dieses Echtzeit-Rollenspiels zu gewinnen - denn genau das verlost Virgin unter den Lesern der PC Games. In der Rolle von Luther, dem Sohn der Hexe Scotia (bekannt aus dem ersten Teil), bewegen Sie sich durch eine riesige Fantasy-Welt, die aus bereits fertigen 3D-Animationen und in Echtzeit berechneten Objekten generiert wird, so daß der Eindruck einer sehr komplexen, flexiblen 3D-Umgebung entsteht. Wie seine Mutter kann sich auch Luther in verschiedene Gestalten verwandeln - allerdings nicht immer kontrolliert. Es kann daher durchaus passieren, daß er mitten im heißen Gefecht zu einer Biberratte mutiert. Na, sind Sie neugierig geworden auf den nächsten Knüller der Westwood Studios? Bis zum November 96 müssen Sie sich leider noch gedulden; zwischenzeitlich könnten Sie sich schon mal Gedanken zu unserer aktuellen Frage zum Thema LOL 1 machen: Wie heißen die vier Völker des Landes? Zusammen mit der Lösung aus der PC Games 5/96 haben Sie nun bereits zwei Antworten. Der dritte und letzte Teil dieser einzigartigen Competition folgt in der nächsten Ausgabe!

Telegramm

+++ Broken Sword, das in Ausgabe 4/96 vorgestellte Zeichentrick-Adventure von Revolution Software (bekannt von Beneath A Steel Sky), wurde für die deutsche Fassung umbenannt. Neuer Titel: Baphomet's Fluch. +++ Believe it or not: Bazzooka Sue, das „schweinische“ Adventure von Chewy-Erfinder Carsten Wieland (Konzept und Grafik stammen von ihm), soll nach Angaben des Publishers Starbyte jetzt doch noch veröffentlicht werden - und zwar Anfang

Juni! Feinarbeiten an der aufwendig animierten SVGA-Grafik und ein erheblicher Verschleiß an Programmierern haben das Spiel inzwischen um mehrere Jahre (!) verzögert. +++ Mit Lighthouse hat Sierra sein erstes 100 %ige 3D-Adventure in der Mode. Spielkonzept, Grafik (SVGA, 640 x 480 Bildpunkte), Puzzles und Flair weisen viele Ähnlichkeiten zu Broderbunds Myst auf. Als Release-Termin nennt Sierra den Juni 1996 +++

Das größte Rätsel Deines Lebens



PC PLAYER 1/94
GESAMENWERTUNG 80%
"Knackiges Rätsel
und gute Grafik"
PC GAMES 12/93
SPARSCHNITT
Spiele des Monats
POWER-PLAY 1/94
SPARSCHNITT
Einfach. Einfach.

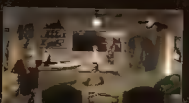
DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Deutsche
Version als
PC CD-ROM
ab sofort
erhältlich



SANCTUARY
WOODS

CENTRE GOLD



Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.
© 1995 Sanctuary Woods Multimedia. Alle Rechte vorbehalten.

Wisims & Strategie & Denkspiele

Harold Wagner erzählt über das Vorweihnachtsgeschäft



Während in den wenigen Wochen vor Weihnachten ein Freund von Flugsimulationen kaum noch weiß, für welche der zahlreichen qualitativ hochwertigen Spiele er sich entscheiden soll, bleibt dem PC-Fliegeras in den Sommermonaten eigentlich nichts anderes übrig, als in einer Flugschule den Pilotenschein zu machen. Die wenigen Software-Nachzügler, die nicht rechtzeitig zum Fest der Feste fertig geworden sind, reichen bestenfalls bis zum Beginn der Sommerferien, danach herrscht Flaute auf dem Rechner. Namhafte Titel wie Aces over Mountains oder Red Baron lassen ewig auf sich warten, Strike Commander 2 sowieso, und auch andere simulationswürdige Bereiche stehen nicht besser da. Dabei eignet sich der Sommer auch unter den Gesichtspunkten eines Marketingleiters durchaus zum erfolgreichen Veröffentlichen entsprechender Spielesoftware: die ohnehin recht seltenen Motorsportsimulationen oder auch Autorennsimulationen passen weitaus besser zu lauen Sommerabenden als zu verschneiten Landstraßen. Immerhin gibt es regelmäßig auch im berühmten Sommerloch die vergleichsweise langatmigen Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, gelegentlich schleicht sich auch einmal ein Rollenspiel darunter. Eigentlich wie gemacht für lange Winterabende. Hoffentlich kann Olympia die Softwareindustrie doch noch zu einigen neuen Simulationen hinreißen, im Vorfeld wurden keine fünf Titel zum Thema angekündigt. Aber bei der Fußball-WM hat es schließlich ja auch über ein Jahr gedauert, bis der verspätet einsetzende Boom an Fußballspielen und -simulationen abgeflaut ist und auch die Hersteller begriffen haben, daß die WM vorbei ist. Verstehe einer die Marketingstrategen.

3DO greift ein

Ein weiterer Spielehersteller auf PC-Kurs

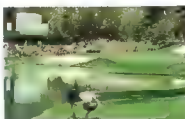
3DO, Spezialist für Konsolenspiele, und der Grafikkartenhersteller Cirrus beschlossen eine Zusammenarbeit, die auch auf dem PC hochkarätige Arcadesimulationen ermöglichen soll. Während 3DO unter dem Namen Studio 3DO für die Software sorgen wird, soll Cirrus Grafikkarten entwickeln, die unter Windows 95 mit Direct X und Direct 3D eine entsprechende Leistung bereitstellen. In Aussicht gestellt werden Titel wie etwa das „Flight-Strategy-Game“ Star Fighter und eine Zehnkampfsimulation.



Nach Sega entwickelt nun ein weiterer namhafter Konsolenspezialist für die Windows-95-Plattformen schnelle Actionspiele, Sportspele und Simulationen.

John Daly Golf

British Open Gewinner auf PC



Video capturing und Fotografiert sorgen für realistische Grafiken, trotzdem soll der Spieler in seiner Freiheit nicht eingeschränkt werden.

„Endlich kann ich die ultimative Herausforderung annehmen und [...] eine Runde Golf gegen mich selbst spielen.“

Erster Softwaretitel von Studio 3DO für den PC wird eine Golf-simulation sein, für die der British Open Champion John Daly gewonnen wurde. Durch Video-Capturing sind sämtliche Bewegungsabläufe lebensecht animiert, so daß sich der Golfer mit dem weitesten Abschlag der Geschichte bereits freut:

Pay per play

Internetspielhalle eröffnet

Der Spielehersteller Rocket Science und die virtuelle Bank CyberCash stellen mit InterARC eine Spielhalle im Internet vor, die traditionelle Softwarevertriebswege verdrängen soll. Anstatt 100 DM für ein Spiel auszugeben, das man u.U. nur wenige Stunden spielt, zahlt man bei InterARC nur für die Dauer des Spiels, die Software befindet sich dazu teilweise auf dem Server und zum anderen Teil auf dem heimischen PC. Auch Software-Upgrades lassen sich auf diese Weise an den Spieler bringen. Die Qualität der Software läßt im Augenblick noch zu wünschen übrig, mit steigenden Netzkapazitäten wird sich dies jedoch sicherlich ändern.

Front Page Golf

Sierra übernimmt Golf-spezialisten

Auch Sierra plant eine Zusammenarbeit, um dem populären Golfgenre eigene Kreationen beizusteuern. Durch die Übernahme des Golfsimulations-Spezialisten Headgate, der indirekte Verwandtschaft mit Links 386 Pro aufweist, soll ein Windows 95-Golfspiel entstehen, das neue Maßstäbe in dem Genre setzt. Anstatt den Golf-schlag durch drei gut getimte Mausclicks zu steuern, soll Schwungkraft und Schnitt aus der Mausbewegung berechnet werden. Echtzeitrending und Verwendung von Luft- und Bodenphotografien gehören selbstverständlich zum guten Ton.



Der aufgekaufte kauft selber wieder: Sierra Online, nun Mitglied der CUC-Gruppe, verleihe sich mit Headgate einen Entwickler von Links 386 Pro ein.



Pay-TV ganz interaktiv: Nur für jede Stunde Spielen wird gezahlt, Fixkosten entstehen keine.



PC Games
online

T...Online

Unser Angebot:



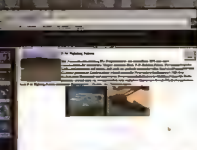
PC Games Online

plus T-Online!



PC GAMES Online

<http://www.pcgames.de>



Online-Magazin: immer aktuelle News, Previews und Reviews



Online-Forum: mit anderen Usern chatten, Tips austauschen



Download-Area: die riesige Demo-Datenbank



T&T A-Z Online: auf Abruf alle verfügbaren Tips von A-Z

Das Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC GAMES im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC GAMES online sind Sie täglich up-to-date.

Das Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer's Inn“, um Modem-Spielgegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen? In der „Download-Area“ gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simu-

Manchmal muss man auch spielen

Wenn Sie mehr über PC GAMES erfahren wollen, besuchen Sie uns auf unserer Website.

Action Park*

Über dieses Programm können Sie an über 100 Multiplayer-Spielen teilnehmen. Sie müssen zu 30 anderen Spielern eine Fußballpartie auskämpfen. In der Arena von Rainer, Ellen oder Achim werden die Spieler ausgesucht. Wer die beste Partie spielt, gewinnt PC GAMES einen Monat lang ein kostenloses Spiel. Außerdem kann man sich an verschiedenen PC GAMES Events beteiligen. PC GAMES Online ist ein kostenloses Programm, das Sie auf Ihrer Website installieren können.

PC GAMES online -
die ganze Welt der
PC-Spiele -
kostenlos!

T-Online

Ihr Internet-Zugang - bundesweit zum Citytarif

PC GAMES bietet Ihnen jetzt in Zusammenarbeit mit T&T Direkt GmbH den Internet-Zugang zum Ortstarif. Schon über 1.000.000 User nutzen T-Online, den Online-Dienst, der einfach alles kann: Internet, Btx, Btx plus und eMail.

Mit T-Online erhalten Sie Zugang zu PC GAMES online und allen anderen Internet-Angeboten. Homebanking mit Btx und der bundesweite Zugang zum günstigen Citytarif - auch per ISDN - sind dabei das starke Plus gegenüber anderen Online-Diensten.

Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus. Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich von kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC GAMES online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstellbare Information abrufen, Sie verschaffen sich

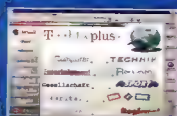
direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Datenbanken.

- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!



Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote: ab 2Pflg./Min.



Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Online-Paket zum - gratis!

- Online-Paket**
- „Netscape-Navigator“ für den schnellen Internet-Zugang
 - „T-Online-Decoder“ für Btx und Btx plus
 - „Intern@t Guide“ - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
 - „PC GAMES Action Pack“ - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt 1&1 für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich* von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute
* auch an Wochenenden und Feiertagen!

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!

Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

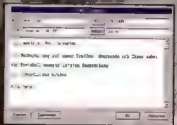
1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie's geht - eine Sache von Minuten!

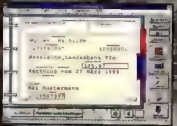
3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Nur einer von vielen Diensten: Filmstar mit Btx



eMail: Briefe, Bilder, Sounds verschicken - in Sekunden



Homebanking: über 3.000 mit T-Online erreichbar

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer:

I & I-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 nur DM 169,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s,
mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion,
Best.-Nr. Windows: 8413

Modem Skyconnect 28.800 nur DM 299,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s,
mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion,
Best.-Nr. Windows: 8414



WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder
über den allge-
genwärtigen
Siedler-Kult



Mit meinem charmanten Kollegen Rosshirt (Sie wissen schon, dieser extrem fotoscheue Leserbrief-Sezierer mit den populistischen Vor-schlag-Hämmern - siehe Postscript) verbindet mich neben der gemeinsamen Wirkungsstätte die Begeisterung für Computerspiele mit Aufbau-Charakter. Motto: Früher Lego, heute WarCraft 2, Civilization 2, SimCity 2000 und ganz aktuell: Die Siedler 2. Annähernd eine Viertel-million Exemplare (Amiga- und PC-Versionen zusammengekommen) hat Blue Byte vom ersten Teil bis zum heutigen Tag verkauft - eine stolze Leistung. Jede Wette: Auch Teil 2 wird - zu Recht! - wie warme Semmeln weggehen. Da fragt man sich doch: Was macht den Reiz solcher Programme aus, die sich teilweise über Jahre hinweg in den Charts halten und von Leuten zwischen 9 und 99, vom Schüler bis zur Hausfrau, vom Gelegenheits-Zocker bis zum Strategie-Profi, Studenten, nächte, wochenlang gespielt werden? Ich denke, es ist diese irrsinnige Flexibilität und die damit verbundene Macht, quasi aus dem Nichts eine kleine Welt zu erschaffen, die man nach eigenen Vorstellungen manipulieren kann, der man seinen ganz persönlichen Stempel aufdrückt und die man um jeden Preis verteidigt. Selbst wenn dabei zwischendurch wieder alles zerstört wird (hier greift der Vergleich mit den Lego-Steinen), so spürt man doch eine ungemaine Genugung über das Erreichte. Auch Echtzeit-Strategiespiele wie Command & Conquer und WarCraft 2 leben davon - oder würden Sie freiwillig auf Lasertürme, Tiberium-Raffinerien und Drachenhorste verzichten? Die Bitmap Brothers nehmen genau das in Kauf: Bei Z kann man Bauwerke nur erobern, nicht aber selbst errichten. Ein Konzept, das aufgeföhrt Warten wir's ab - im Juni wissen wir mehr.

Civil War General

Gettysburg virtuell

Wenn Ihnen der Name Robert E. Lee vergleichsweise wenig bis gar nichts sagt, dann könnten das daran liegen, daß Sie den amerikanischen Bürgerkrieg bislang nur aus „Vom Winde verweht“ kannten. Das läßt sich ändern: Bei Sierra erscheint noch im Mai das historische Strategiespiel Civil War General, mit dem Sie sieben authentische Schlachten unter Windows 3.1/95 durchsimulieren (gerne auch zu zweit per Modem) können. Das SVGA-Spektakel wird ergänzt durch viele Gemälde eines zeitgenössischen Malers.



Der Fondsmanager

Wer wär' nicht gerne Aktionäär...

Beim DIT-Fondsmanager dürfen Sie innerhalb eines sich ständig verändernden Wirtschaftsmodells mit fiktiven Titeln hantieren - den Lerneffekt sollte man wegen des hohen Realitätsbezuges nicht unterschätzen. Nur über die unzumutbaren CD-ROM-Ladezeiten der HiRes-Bilder müssen Sie hinwegsehen können. Preis (DM 25,-) und Hardware-Voraussetzungen (486er, 8 MB RAM, Windows 3.1) machen aus der Wirtschaftssimulation ein faires Angebot. Bestellt werden kann das Programm in jeder Filiale der Dresdner Bank; Schulen und Universitäten bekommen es kostenlos.



Chaos Overlords

Chaos bei New World Computing

Das Jahr: 2050. Die Lage: schlecht. Die Aussichten: noch schlechter. In dieser erquicklichen Umgebung spielt Chaos Overlords, ein SF-Strategie-Pos mit gerenderten SVGA-Animationen, das ausschließlich den Windows 95-Usern vorbehalten bleibt. Dafür gibt's auch einen netten Multiplayer-Modus für maximal sechs Spieler, von denen jeder den Part eines „Overlords“ übernimmt. Vorzugsweise durch illegale Machenschaften (Hehlerei, Schmuggel, Überfälle etc.) dehnt man seinen Machtbereich aus und schädigt seine Gegner.



Schokoladiges Gewinnspiel

Werbespiele sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Eines der derzeit besten Programme dieser Art entstand bei Westka Kommunikation in Köln für Ritter Sport und nennt sich „Agent XXL“. Cartoon-Animationen in SVGA, 20 Locations, deutsche Sprachausgabe und eine abgedrehte Story rund um den Mächtigsten-Agenten Gunter Bunt sprechen für sich. Anlässlich der Veröffentlichung des CD-ROM-Spiels mit dem sinnigen Untertitel „Das Geheimnis der Quadrate“ veranstaltet Ritter Sport in Kooperation mit PC Games ein Gewinnspiel mit originellen Preisen.

Die Preisfrage:
Welche Form ist typisch für Ritter Sport-Schokolade?

1. PREIS

Der Gewinner wird in der Ritter Sport-Zentrale in Waldenbuch bei Stuttgart im लेकर Ritter Sport-Schokoladen aufgevogen.
Außerdem verlost Ritter Sport unter allen Einsendungen folgende attraktive Preise:
5 x Original XXL T-Shirts plus XXL-Baseballkappe
5 x Lenkdröhen
5 x Original XXL-Baseballkappe
5 x Ritter Sport-Schokoladen-Geschenkpaket
5 x Doppel-CD „Maxi Dance Sensation Nr. 18“
Jedem Paket liegen wir abendrein eine Version von „Agent XXL“ bei.

Die richtige Antwort schreiben Sie einfach auf eine Postkarte und schicken diese bis spätestens 5. Juni 1996 an folgende Adresse:

Computer: Verlag GmbH & Co. KG • Redaktion PC Games
Kennwort: Agent XXL • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

Wenn Sie sich für dieses originelle und wirklich empfehlenswerte Adventure interessieren, können Sie es folgendermaßen bestellen:
■ Gegen Einsendung von DM 20,- (bar oder Verrechnungsscheck) an: Westka Kommunikation, Deuts-Mühlheimer Straße 165-169, 51063 Köln
■ Per Überweisung von DM 20,- mit vollständiger Adressangabe an: Ritter Sport, Konto-Nr. 122168101, Dresdner Bank, BLZ 600 800 00



MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger
chattet in der
virtuellen Realität



Neulich, tagsüber im neu eröffneten Cybercafé gleich nebenan

Susi> Hallo ??? Ist hier denn niemand ???

Susi> HAAAAALLLLLLL.

LOOOOOOOO !!!

Susi> Hallo?

A> Ja doch, Tag auch. Wer bist denn Du?

Susi> Susi, und Du?

A> Ich bin A>

Susi> Sehr witziges Alias. Was machst Du denn gerade?

A> Ich sitz gerade vor meinem Rechner und chatte.

Data> Ich auch.

Susi> So.

Susi> Kennst Du noch andere gute Chat-Adressen?

A> Nö, ich komm' aus Österreich.

Susi> ???

Data> Ich war früher als Blog mal in Österreich - Kärnten. liegt das in deine Nähe?

Susi> Unser Provider bietet eine Liste mit Chat-Adressen an.

A> Leider nein! Kärnten liegt im Süden, Vorarlberg im Westen Österreichs

Susi> In Nürnberg soll es ein tolles Cyber-Café geben. Hat jemand die Adresse?

Data> Ich dachte Österreich ist ehr breit als lang.

Hans> Ich verschwinde wieder

Susi> Hört mir überhaupt noch jemand zu?

A> Ich glaub, ich sollte mich mal wieder meinem Lehrer widmen.

Susi> Also, ich gehe dann.

A> Ich hab nämlich gerade Latein-Nachhilfe

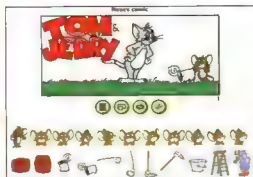
Data> Na, wers nötig hat...

Data> Ich beam mich wech.

Kein Zweifel, der Internet-Boom sorgt mit seiner grenzenlosen Vielfalt für ein friedliches Nebeneinander der zahlreicher Kulturen, dient dem reibungslosen wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Austausch und erweitert den persönlichen Horizont all seiner Benutzer.

Comic Book Artist

Comic selbstgemalt



Wenige Klicks genügen, um echte Comics zu gestalten. Text in Sprechblasen ist frei definierbar.

Mit dem Comic Book Artist von Lascaux lassen sich auf einfachste Weise ansprechende Tom & Jerry-Comics gestalten. Die Standbilder werden rahmenweise zusammengestellt und seitenweise ausgedruckt, so daß ein professionelles Layout entsteht. Die über 200 vorgegebenen Grafiken lassen zwar viel gestalterische Freiheit, eigene Grafiken lassen sich jedoch nicht einbinden. Die vor allem für Kinder geeignete Software ist für rund DM 70,00 bei Navigo in München, Profisoft in Osnabrück oder Funware in Hamburg erhältlich.

120 MB Diskettenlaufwerk

83-fache Kapazität

Aus der Zusammenarbeit von 3M, Matsushita, O.R. Technologies und Compaq resultiert das Diskettenlaufwerk LS-120, das auf entsprechenden Medien bis zu 120 MB Daten speichern kann. Die magnetischen Laufwerke, die auch herkömmliche Medien lesen können, sind vorerst nur für Compaq-PCs erhältlich, erst Anfang 1997 gelangen sie möglicherweise auf den Massenmarkt. Der Preis für ein Laufwerk steht noch nicht fest, ein Medium wird mit etwa DM 30,- gehandelt.



Das Ende der 1.44 MByte-Floppy? Die bootfähigen Laufwerke können Disketten mit bis zu 120 MByte Daten beschreiben.

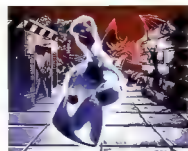
Around Atlanta

Die olympische Stadt

Ein multimedialer Städteführer ist Around Atlanta von Philips. Das sehr umfassende Werk zeigt nicht nur die olympischen Aspekte der nordamerikanischen Metropole, auch Wirtschaft, Einwohner und Lifestyle finden breite Erwähnung. Die integrierte Internet-Unterstützung sorgt für ständige Aktualität aller Wettkampfdaten. Das in 15 Ländern in der jeweiligen Landessprache erscheinende Programm ist für rund DM 70,- erhältlich.



Im Hubschrauber kreist man über den Sehenswürdigkeiten der virtuellen Metropole.



Der große Drehknopf dient dem Zielen, während man mit dem eigentlichen Stick die Spielfigur bewegt.

Wing-Man Warrior

3D-Action-Stick

Mit dem WingMan Warrior bietet Logitech einen Joystick speziell für 3D-Aktionspiele. Neben den Fähigkeiten eines WingMan Extreme (4 Achsen, 4 Knöpfe) weist das Gerät einen 360-Grad Drehregler und ein Throttle-Rad auf, es würde sich also auch für Simulationen eignen. Das DM 150,- teure Gerät benötigt für die zusätzlichen Fähigkeiten neben dem Standard-Gameport eine freie serielle Schnittstelle und Treiberunterstützung.



winskat



Regaleinstellung:

Zusätzlich zu den DSKV-Turnierskat-Regeln können Sie eigene Regeln aufstellen.

Spielereinstellung:

- Spielgeschwindigkeit
- Akustik
- Kartengröße
- Kartenbild
- Offenes Spiel
- Schnelles Reizen
- Ramschtrainer

Spielprotokoll:

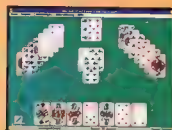
Nach Spielende können Sie den Spielverlauf als Textdatei speichern, drucken oder in andere Programme exportieren.

Siegerliste:

Wahlweise Turnierliste, Standardliste oder Bierlachsliste (Erhaltene/bezahlte Biere)

Problemanalyse:

Kartenverteilungen von früher gespeicherten Spielen können verändert/nachgespielt werden.



unverb. Preisempf. Art.Nr. CDK0304

DM 49,95

Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avancieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König!

good news for you!

demnächst:

SMILE Edition

Bitte lächeln!



One Must Fall
Jazz Jackrabbit
EPIC PINBALL

DM **29,95**

DM **34,95**

DM **29,95**

unverb. Preisempf.

IKARUS

Deutsches Recht

Insges. 50 verschiedene Gesetze / Verordnungen!

IKARUS DEUTSCHES RECHT ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System mit der Möglichkeit, nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in einzelnen oder allen Gesetzen zu suchen. Die "Fundstellen" können markiert und in einer Liste gespeichert werden. Im Text vorkommende Verweise, wie z.B. §512, können direkt eingesehen werden. Alle Texte sind im ANSI-Textformat gespeichert und können über die Zwischenablage kopiert werden.



unverb. Preisempf. Art.Nr. CDK2898

DM 49,95

Mit mehr als **3000** hörenswerten Songs!

DM 49,95



JETZT IM HANDEL oder direkt bei CDV:

FAX (0721) 9 72 24-24

(0721) 9 72 24-0

- T-Online: "CDV"
- MAILBOX: 0721-72014, 15 (N.8.1) • COMPUSERVE ID: 100022,274
- INTERNET: WWW.CDV.GRUPPE.DE

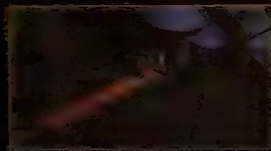
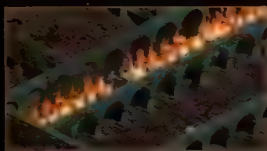
Erhältlich ab ca. Juni:

DIABLO

Das Fantasy-Rollenspiel für Windows 95

«Rein grafisch ist Diablo schon jetzt allererste Klasse!» – PC Games 4/96

«Bizzard's nächster Hit (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen



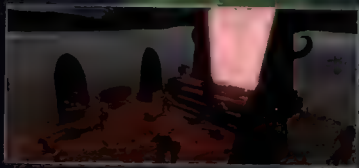
WARCRAFT

BEYOND THE II DARK PORTAL

AB MAI IM HANDEL:
DIE ZUSATZ-CD!



GRENZENLOSER SPASS FÜR ALLE WARCRAFT-II-SPIELER!
ZWEI NEUE FANTASY-STORIES (MENSCHEN/ORCS)
MIT JE 12 WEITEREN SZENARIEN. EIN NEUES TERRAIN: DAS
SUMPFIGE HEIMATLAND DER ORCS. NEUE
3D-ANIMATIONEN. NEUE SAGENHAFTE HELDENFIGUREN.
UND NOCH 50 SZENARIEN FÜR MEHRSPIELER-SCHLACHTEN
SOWIE ZUM BEARBEITEN MIT DEM EDITOR!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>



Gerade einmal vier Wochen trennen die Londoner "Tradeshow" von der größten Computerspiele-Messe der Welt in Los Angeles. Ein ungleicher Wettkampf, da vor allem die großen Publisher sich ihre besten neuen Produkte lieber für die E3 aufheben und auf der ECTS überwiegend bereits Bekanntes vorstellen. Gerade deshalb bleibt in London aber etwas mehr Zeit, klar zwischen wirklich Neuem und bereits Gesehenem zu unterscheiden. Die interessantesten Begegnungen in dieser Vorrunde für Los Angeles haben wir für Sie in einem kleinen Messerundgang zusammengefaßt.



ECTS London - Frühjahr 1996

Vorrunde

Attic

Klares Top-Produkt der Albstädter Firma Attic war natürlich DSA 3 - Schatten über Riva (Preview in PCG 4/96), das in einer weiter fortgeschrittenen Version am Stand gespielt werden konnte. Firmenchef Guido Henkel hatte aber auch erste Infos zum nächsten Großprojekt parat: Herrscher der



Herrscher der Meere

Meere wird ein Genremix aus Handelssimulation und Strategiespiel, bei dem man im 17. Jahrhundert um die Vorherrschaft im internationalen Seehandel streitet. Das Spiel ist diesmal

keine reine Inhouse-Produktion, sondern basiert auf der Spielidee zweier Studenten, die von Attic weiterentwickelt und professionell in Szene gesetzt wird.

DSAs 3 - Schatten über Riva Juni/Juli 96
Herrscher der Meere 4. Quartal 96

Blizzard Entertainment

Hier demonstrierte Entwicklungsleiter Bill Roper, was man sich bei Blizzard unter einer guten Mission-Disk vorstellt. „Die Warcraft 2-Expansion-Disk ist für uns ein ebenso wichtiger Titel wie das Original-Spiel. Für die 24 neuen Levels haben wir uns zwei komplett neue Storylines ausgedacht. Warcraft 2: Beyond the Dark Portal basiert auf der Annahme, daß die Menschen den Krieg gewonnen haben. Nun geht es daran, über das Dunkle Portal zum ersten Mal in die Orkländ vorzudringen, um einer neuen Invasion vorzubeugen. Neben den 24 Missionen gibt es dabei völlig neues Terrain und neue Zwischensequenzen zu sehen. Für die Multiplayer-Spieler haben wir außerdem unsere 50 besten und witzigsten Multiplayer-Karten beige-packt.“

Auch das Action-RPG Diablo war in einer weit fortgeschrittenen

Version zu sehen. In ausgedehnten unterirdischen Labyrinth muß der Spieler magische Gegenstände und Waffen finden sowie Hunderte von Monstern besiegen. Wenn man unbedingt einen Vergleich gebrauchen will, so erinnert Diablo am ehe-



Warcraft 2: Beyond the Dark Portal



Diablo

■ sten an eine Mischung aus Crusader - No Remorse und Ultima 8. "Allerdings", wirft Bill Roper ein, "hat man bei Diablo bei jedem

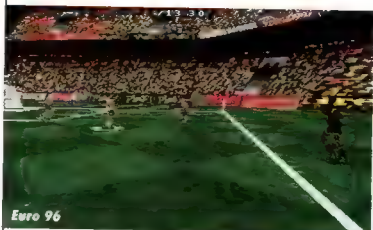
Spielstart eine völlig neue unterirdische Welt mit neuen Herausforderungen. Ein Missionsgenerator entwirft jedesmal eine andere Architektur aus Räumen, Schätzen und Gegnern." Bezieht man den Multiplayer-Modus über Modem und Netzwerk mit ein, so könnte Diablo ein Spiel werden, das über Monate hinweg fesseln wird. Etwas weiter in der Ferne liegt Starcraft, das eine Weiterentwicklung (aber keine Fortsetzung!) der Warcraft-Reihe werden soll. Starcraft ist ebenfalls ein Echtzeit-Strategiespiel, versetzt Sie aber in den Weltraum.

In einem fernen Planetensystem ringen drei verschiedene Rassen um die Vorherrschaft - zwei "gute" Mächte und eine "böse" Alienrasse. Bill Roper: "Analog zu Warcraft kann man bei Starcraft deshalb auch drei verschiedene Storylines durchspielen. Als Feststellungstermin für das Windows-95-only Spiel spielen wir den Winter an".

Stellte die Warcraft 2-Expansion-Disk vor: Bill Roper von Blizzard

Warcraft 2: Beyond the Dark Portal	.. Mai 96
Diablo	.. Juni 96
Starcraft	.. Winter 96/97

Gremlin Interactive



Euro 96

Bis Mitte Mai will Gremlin seine EM-Simulation Euro 96 fertigstellen - länger bleibt dem Publisher auch nicht bis zum Anpfiff des ersten Meisterschaftsspiels in England. Euro 96 merkt man

die Verwandtschaft mit Actua Soccer (ran Soccer) an, obwohl sich die Spielbarkeit merklich verbessert hat. Für Actua Golf bleibt hingegen noch etwas mehr Zeit: die realistische Golfsimulation mit mehreren Multiplayer-Modi soll erst ein halbes Jahr nach der Playstation-Version fertig werden.

Euro 96	.. Mai 96
Actua Golf	.. Quartal 96

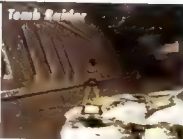
Centre Gold

In Olympia-Stimmung wählte man sich am Stand von US Gold/Centre Gold. Die offizielle Lizenz für die Spiele in Atlanta benutzt man dort für Olympic Games und Olympic Soccer. Vor allem das letztere konnte beeindrucken. Begleitet von den Kommentaren von SAT1-Johannes B. Kerner steuert man phantastisch animierte 3D-Kicker über ein 3D-Spielfeld. Bis zu vier Spieler können dabei an einem PC antreten. Der Haken: vorläufig war nur die Playstation-Version zu sehen - die glänzte allerdings durch einen schwer zu überbietenden, flüssigen Spielablauf. Glaubt man den Aussagen von US Gold, die derzeit fieberhaft an der Umsetzung arbeiten, so werden für die PC-Version keinerlei Abstriche gemacht.

Wenig irritiert vom britischen BSE-Skandal zeigte sich Sanctuary Woods und präsentierte saftige Stücke aus seinem Comic-Adventure Orion Burger. Die größte Fastfood-Kette des Universums, Orion Burger, möchte auch auf der Erde eine Filiale errichten und plant im Vorfeld einige Marktforschungen. Zu dumm, daß wir Menschen nicht als Kunden sondern als

schmackhafter Belag in diesen Plan mit einbezogen

Olympic Soccer	.. Juni 96
Olympic Games	.. Juli 96
Orion Burger	.. September 96
Tomb Raider	.. Quartal 96



werden. Als unfreiwilliges Versuchskaninchen im Orion Burger-Feldtest hat der Spieler die Möglichkeit dieses Schicksal abzuwenden. Da der Garzustand von Orion Burger derzeit noch "Medium" ist, kann man mit dem Release vor September 96 nicht rechnen.

Tomb Raider ist der Titel eines brillant in Szene gesetzten 3D-Action-Spiels von Core Design. Ausgedehnte unterirdische Höhlensysteme in SVGA sowie echte 3D-Gegner, die auch bei Quake nicht besser aussehen dürften, lassen auf einen Winterhit schließen. Allein für die Animation der Hauptfigur Lara (ein schwerbewaffnetes Mädchen in sommerlicher Kleidung) wurden über 2.000 Frames verwendet.



Olympic Soccer



Orion Burger

Hasbro Interactive

Der wahrscheinlich größte Spielzeughersteller der Welt hat nach dem erfolgreichen Launch von Monopoly und Trivial Pursuit zwei weitere heiße Brettspiel-Umsetzungen in Vorbereitung. Schon jetzt zum Verkaufsschlager bestimmt ist Risiko CD-ROM. Neben dem üblichen Multimedia-Tingeltangel soll Risiko echte Spielspaß-Erweiterungen, wie Seeschlachten, beeinflussbare Kämpfe und vieles mehr beinhalten. Neben der bereits in Monopoly verwendeten Internet-Option gibt es diesmal endlich einen Netzwerk-Modus. Um optimalen Multiplayer-Spaß zu garantieren, wird die Packung gleich zwei Spiel-CDs enthalten. Nicht weniger gute Chancen auf Erfolg hat wohl das - hierzulande als Schiffeversenken bekannte - Bleistiftspiel Flottenmanöver. Auch hier wird es neben zahlreichen Videoclips echte Erweiterungen geben (Spielraster bis 640x640 Felder, Aufklärungsflugzeuge, Flottenbewegungen, 2 CDs für Multiplayer, usw.).

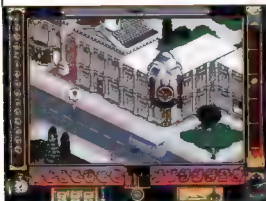


Flottenmanöver

aktuelle

Risiko CD-ROM4. Quartal 96
Flottenmanöver CD-ROM4. Quartal 96

MicroProse



"Wann wird F1 Grand Prix 2 endlich ausgeliefert?" - war die meistgestellte Frage am Stand von MicroProse. "Wahrscheinlich Ende Juni!" - die meistgehörte Antwort. Bei



MicroProse war außer Formula One aber noch ein anderer Titel ein echter Blickfänger: Citizens, eine Art Kleinstadt-Populous, verleiht dem Spieler die göttliche Macht über das Städtchen Backwater. Als allwissender Herr-

scher muß er das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse sichern und so manche kleine Mission erfüllen. Beispielsweise kann er durch Beeinflussung der Naturgewalten versuchen, den Tagesablauf seiner Schäfchen zu steuern. Oft gibt es auch ganz konkrete Dinge zu tun, wie einem Einwohner zu einem Job zu verhelfen.

aktuelle

F1 Grand Prix 2Juni 96
Citizens3. Quartal 96

id-Software

Gäbe es einen Award für den außergewöhnlichsten Messestand, so wäre dieser sicherlich an id-Software gegangen. Ein mit Fackeln gesäumter Eingang, aus dem schon von Fernen die Schmerzensschreie drangen, führte die Besucher in einen Raum, in dem Quake auf acht vernetzten Rechnern gespielt werden konnte. Etwas Abseits davon demonstrierte Programmierer Jay Wilbur eine Version, in der bereits computergesteuerte Monster integriert waren: "Ir-



Der Quake-Stand von id-Software: Schmerzensschreie aus dem Inneren.



Quake

menschlicher und sind nicht mehr einfach nur Kanonenfutter." Was am Multiplayer-Modus denn so entwicklungsintensiv war, erklärte Wilbur ebenfalls. "Besonderes Gewicht haben wir von Anfang an auf eine gute Internet-Schnittstelle gelegt. Wir stellen uns Quake-Online später einmal so vor: Rund um den Erdball gibt es hunderte von Servern, die über Hyperlinks miteinander verbunden sind. Geht man durch eine Tür in einen anderen Raum, so kann es sein, daß man sich plötzlich auf einem Server in einem anderen Land befindet und auf völlig neue Leute trifft. Bis solch ein weltweites Netzwerk steht, kann allerdings noch ein Weilchen vergehen. Wir werden auf alle Fälle kein Geheimnis daraus machen, wie die Level in Quake aufgebaut sind. Jeder, der einen Leveleditor programmieren möchte, kann alle Infos dazu kostenlos von uns haben. Unseren eigenen id-Software-Editor werden wir allerdings nicht auf den Markt bringen, da dieser nur auf unseren Workstations läuft". Für Freunde der tollen Soundtracks, die in den beiden Vorgängerspielen zu hören waren, hatte Wilbur allerdings eine Enttäuschung parat: "Da die meisten Leute die Begleitmusik als störend empfanden, haben wir Sie diesmal einfach weggelassen. Wer trotzdem ein paar Akkorde im Hintergrund hören will, soll sich seine Lieblings-CD einlegen". Stiller wurde Wilbur schließlich auf die Frage nach dem endgültigen Release-Termin: "Bis Juli mußte das Spiel fertig sein".



Plant weltweites Quake-Netz im WWW: Jay Wilbur von id-Software.

aktuelle

QuakeJuli 96

Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis

großes Schwebwerk, Mehrkanal-Verstärkerwerk, 240 Watt PMPO, Spezial-Metall, Schallkille für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer und Mikrofonbuchse, Balance- und Klangregler, unveränderliche Preismenge DM 349,-

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE

Musik nicht nur hören, sondern erleben. 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte (Normal, Theater, Konzerthalle und Live), Spezial-Netztel, Kopfhörerbuchse, Bass- und Höhenregler, unveränderliche Preismenge DM 199,-

SV 740

AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO) Lautstärkeregler Bass Boost Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich inkl. Spezialnetztel
unveränderliche Preismenge DM 39,95

SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO) Lautstärkeregler Bass- und Höhen-Unterstützung inkl. Spezialnetztel
unveränderliche Preismenge DM 69,95

Jöllennebeck

GmbH FarEast-Import-Export

27404 Weertzen Tel (0 42 87) 12 51 Fax (0 42 87) 5 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

SV 732 AEROSPACE EXTREME
Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse inkl. Spezialnetztel
unveränderliche Preismenge DM 99,95

Tel. 089/546 0 300
www.joellennebeck.de

IBM/PC

Adapt. Family Parallel	DV	44,00
Bus-Port 286	DV	34,00
Bus-Port 386	DV	39,00
Bus-Port 486	DV	44,00
Bus-Port 586	DV	49,00
Bus-Port 686	DV	54,00
Bus-Port 786	DV	59,00
Bus-Port 886	DV	64,00
Bus-Port 986	DV	69,00
Bus-Port 1086	DV	74,00
Bus-Port 1186	DV	79,00
Bus-Port 1286	DV	84,00
Bus-Port 1386	DV	89,00
Bus-Port 1486	DV	94,00
Bus-Port 1586	DV	99,00
Bus-Port 1686	DV	104,00
Bus-Port 1786	DV	109,00
Bus-Port 1886	DV	114,00
Bus-Port 1986	DV	119,00
Bus-Port 2086	DV	124,00
Bus-Port 2186	DV	129,00
Bus-Port 2286	DV	134,00
Bus-Port 2386	DV	139,00
Bus-Port 2486	DV	144,00
Bus-Port 2586	DV	149,00
Bus-Port 2686	DV	154,00
Bus-Port 2786	DV	159,00
Bus-Port 2886	DV	164,00
Bus-Port 2986	DV	169,00
Bus-Port 3086	DV	174,00
Bus-Port 3186	DV	179,00
Bus-Port 3286	DV	184,00
Bus-Port 3386	DV	189,00
Bus-Port 3486	DV	194,00
Bus-Port 3586	DV	199,00
Bus-Port 3686	DV	204,00
Bus-Port 3786	DV	209,00
Bus-Port 3886	DV	214,00
Bus-Port 3986	DV	219,00
Bus-Port 4086	DV	224,00
Bus-Port 4186	DV	229,00
Bus-Port 4286	DV	234,00
Bus-Port 4386	DV	239,00
Bus-Port 4486	DV	244,00
Bus-Port 4586	DV	249,00
Bus-Port 4686	DV	254,00
Bus-Port 4786	DV	259,00
Bus-Port 4886	DV	264,00
Bus-Port 4986	DV	269,00
Bus-Port 5086	DV	274,00
Bus-Port 5186	DV	279,00
Bus-Port 5286	DV	284,00
Bus-Port 5386	DV	289,00
Bus-Port 5486	DV	294,00
Bus-Port 5586	DV	299,00
Bus-Port 5686	DV	304,00
Bus-Port 5786	DV	309,00
Bus-Port 5886	DV	314,00
Bus-Port 5986	DV	319,00
Bus-Port 6086	DV	324,00
Bus-Port 6186	DV	329,00
Bus-Port 6286	DV	334,00
Bus-Port 6386	DV	339,00
Bus-Port 6486	DV	344,00
Bus-Port 6586	DV	349,00
Bus-Port 6686	DV	354,00
Bus-Port 6786	DV	359,00
Bus-Port 6886	DV	364,00
Bus-Port 6986	DV	369,00
Bus-Port 7086	DV	374,00
Bus-Port 7186	DV	379,00
Bus-Port 7286	DV	384,00
Bus-Port 7386	DV	389,00
Bus-Port 7486	DV	394,00
Bus-Port 7586	DV	399,00
Bus-Port 7686	DV	404,00
Bus-Port 7786	DV	409,00
Bus-Port 7886	DV	414,00
Bus-Port 7986	DV	419,00
Bus-Port 8086	DV	424,00
Bus-Port 8186	DV	429,00
Bus-Port 8286	DV	434,00
Bus-Port 8386	DV	439,00
Bus-Port 8486	DV	444,00
Bus-Port 8586	DV	449,00
Bus-Port 8686	DV	454,00
Bus-Port 8786	DV	459,00
Bus-Port 8886	DV	464,00
Bus-Port 8986	DV	469,00
Bus-Port 9086	DV	474,00
Bus-Port 9186	DV	479,00
Bus-Port 9286	DV	484,00
Bus-Port 9386	DV	489,00
Bus-Port 9486	DV	494,00
Bus-Port 9586	DV	499,00
Bus-Port 9686	DV	504,00
Bus-Port 9786	DV	509,00
Bus-Port 9886	DV	514,00
Bus-Port 9986	DV	519,00

Adapt. Family Parallel	DV	44,00
Bus-Port 286	DV	34,00
Bus-Port 386	DV	39,00
Bus-Port 486	DV	44,00
Bus-Port 586	DV	49,00
Bus-Port 686	DV	54,00
Bus-Port 786	DV	59,00
Bus-Port 886	DV	64,00
Bus-Port 986	DV	69,00
Bus-Port 1086	DV	74,00
Bus-Port 1186	DV	79,00
Bus-Port 1286	DV	84,00
Bus-Port 1386	DV	89,00
Bus-Port 1486	DV	94,00
Bus-Port 1586	DV	99,00
Bus-Port 1686	DV	104,00
Bus-Port 1786	DV	109,00
Bus-Port 1886	DV	114,00
Bus-Port 1986	DV	119,00
Bus-Port 2086	DV	124,00
Bus-Port 2186	DV	129,00
Bus-Port 2286	DV	134,00
Bus-Port 2386	DV	139,00
Bus-Port 2486	DV	144,00
Bus-Port 2586	DV	149,00
Bus-Port 2686	DV	154,00
Bus-Port 2786	DV	159,00
Bus-Port 2886	DV	164,00
Bus-Port 2986	DV	169,00
Bus-Port 3086	DV	174,00
Bus-Port 3186	DV	179,00
Bus-Port 3286	DV	184,00
Bus-Port 3386	DV	189,00
Bus-Port 3486	DV	194,00
Bus-Port 3586	DV	199,00
Bus-Port 3686	DV	204,00
Bus-Port 3786	DV	209,00
Bus-Port 3886	DV	214,00
Bus-Port 3986	DV	219,00
Bus-Port 4086	DV	224,00
Bus-Port 4186	DV	229,00
Bus-Port 4286	DV	234,00
Bus-Port 4386	DV	239,00
Bus-Port 4486	DV	244,00
Bus-Port 4586	DV	249,00
Bus-Port 4686	DV	254,00
Bus-Port 4786	DV	259,00
Bus-Port 4886	DV	264,00
Bus-Port 4986	DV	269,00
Bus-Port 5086	DV	274,00
Bus-Port 5186	DV	279,00
Bus-Port 5286	DV	284,00
Bus-Port 5386	DV	289,00
Bus-Port 5486	DV	294,00
Bus-Port 5586	DV	299,00
Bus-Port 5686	DV	304,00
Bus-Port 5786	DV	309,00
Bus-Port 5886	DV	314,00
Bus-Port 5986	DV	319,00
Bus-Port 6086	DV	324,00
Bus-Port 6186	DV	329,00
Bus-Port 6286	DV	334,00
Bus-Port 6386	DV	339,00
Bus-Port 6486	DV	344,00
Bus-Port 6586	DV	349,00
Bus-Port 6686	DV	354,00
Bus-Port 6786	DV	359,00
Bus-Port 6886	DV	364,00
Bus-Port 6986	DV	369,00
Bus-Port 7086	DV	374,00
Bus-Port 7186	DV	379,00
Bus-Port 7286	DV	384,00
Bus-Port 7386	DV	389,00
Bus-Port 7486	DV	394,00
Bus-Port 7586	DV	399,00
Bus-Port 7686	DV	404,00
Bus-Port 7786	DV	409,00
Bus-Port 7886	DV	414,00
Bus-Port 7986	DV	419,00
Bus-Port 8086	DV	424,00
Bus-Port 8186	DV	429,00
Bus-Port 8286	DV	434,00
Bus-Port 8386	DV	439,00
Bus-Port 8486	DV	444,00
Bus-Port 8586	DV	449,00
Bus-Port 8686	DV	454,00
Bus-Port 8786	DV	459,00
Bus-Port 8886	DV	464,00
Bus-Port 8986	DV	469,00
Bus-Port 9086	DV	474,00
Bus-Port 9186	DV	479,00
Bus-Port 9286	DV	484,00
Bus-Port 9386	DV	489,00
Bus-Port 9486	DV	494,00
Bus-Port 9586	DV	499,00
Bus-Port 9686	DV	504,00
Bus-Port 9786	DV	509,00
Bus-Port 9886	DV	514,00
Bus-Port 9986	DV	519,00

Jetzt bestellen per Internet
www.joellennebeck.de
E-Mail-Adresse: info@joellennebeck.de

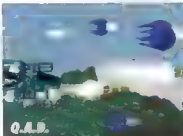
Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren
Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089 52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089 4 70 21 22

CD-Rom Spiele
Adapt. Family Parallel DV 44,00
Bus-Port 286 DV 34,00
Bus-Port 386 DV 39,00
Bus-Port 486 DV 44,00
Bus-Port 586 DV 49,00
Bus-Port 686 DV 54,00
Bus-Port 786 DV 59,00
Bus-Port 886 DV 64,00
Bus-Port 986 DV 69,00
Bus-Port 1086 DV 74,00
Bus-Port 1186 DV 79,00
Bus-Port 1286 DV 84,00
Bus-Port 1386 DV 89,00
Bus-Port 1486 DV 94,00
Bus-Port 1586 DV 99,00
Bus-Port 1686 DV 104,00
Bus-Port 1786 DV 109,00
Bus-Port 1886 DV 114,00
Bus-Port 1986 DV 119,00
Bus-Port 2086 DV 124,00
Bus-Port 2186 DV 129,00
Bus-Port 2286 DV 134,00
Bus-Port 2386 DV 139,00
Bus-Port 2486 DV 144,00
Bus-Port 2586 DV 149,00
Bus-Port 2686 DV 154,00
Bus-Port 2786 DV 159,00
Bus-Port 2886 DV 164,00
Bus-Port 2986 DV 169,00
Bus-Port 3086 DV 174,00
Bus-Port 3186 DV 179,00
Bus-Port 3286 DV 184,00
Bus-Port 3386 DV 189,00
Bus-Port 3486 DV 194,00
Bus-Port 3586 DV 199,00
Bus-Port 3686 DV 204,00
Bus-Port 3786 DV 209,00
Bus-Port 3886 DV 214,00
Bus-Port 3986 DV 219,00
Bus-Port 4086 DV 224,00
Bus-Port 4186 DV 229,00
Bus-Port 4286 DV 234,00
Bus-Port 4386 DV 239,00
Bus-Port 4486 DV 244,00
Bus-Port 4586 DV 249,00
Bus-Port 4686 DV 254,00
Bus-Port 4786 DV 259,00
Bus-Port 4886 DV 264,00
Bus-Port 4986 DV 269,00
Bus-Port 5086 DV 274,00
Bus-Port 5186 DV 279,00
Bus-Port 5286 DV 284,00
Bus-Port 5386 DV 289,00
Bus-Port 5486 DV 294,00
Bus-Port 5586 DV 299,00
Bus-Port 5686 DV 304,00
Bus-Port 5786 DV 309,00
Bus-Port 5886 DV 314,00
Bus-Port 5986 DV 319,00
Bus-Port 6086 DV 324,00
Bus-Port 6186 DV 329,00
Bus-Port 6286 DV 334,00
Bus-Port 6386 DV 339,00
Bus-Port 6486 DV 344,00
Bus-Port 6586 DV 349,00
Bus-Port 6686 DV 354,00
Bus-Port 6786 DV 359,00
Bus-Port 6886 DV 364,00
Bus-Port 6986 DV 369,00
Bus-Port 7086 DV 374,00
Bus-Port 7186 DV 379,00
Bus-Port 7286 DV 384,00
Bus-Port 7386 DV 389,00
Bus-Port 7486 DV 394,00
Bus-Port 7586 DV 399,00
Bus-Port 7686 DV 404,00
Bus-Port 7786 DV 409,00
Bus-Port 7886 DV 414,00
Bus-Port 7986 DV 419,00
Bus-Port 8086 DV 424,00
Bus-Port 8186 DV 429,00
Bus-Port 8286 DV 434,00
Bus-Port 8386 DV 439,00
Bus-Port 8486 DV 444,00
Bus-Port 8586 DV 449,00
Bus-Port 8686 DV 454,00
Bus-Port 8786 DV 459,00
Bus-Port 8886 DV 464,00
Bus-Port 8986 DV 469,00
Bus-Port 9086 DV 474,00
Bus-Port 9186 DV 479,00
Bus-Port 9286 DV 484,00
Bus-Port 9386 DV 489,00
Bus-Port 9486 DV 494,00
Bus-Port 9586 DV 499,00
Bus-Port 9686 DV 504,00
Bus-Port 9786 DV 509,00
Bus-Port 9886 DV 514,00
Bus-Port 9986 DV 519,00

Adapt. Family Parallel	DV	44,00
Bus-Port 286	DV	34,00
Bus-Port 386	DV	39,00
Bus-Port 486	DV	44,00
Bus-Port 586	DV	49,00
Bus-Port 686	DV	54,00
Bus-Port 786	DV	59,00
Bus-Port 886	DV	64,00
Bus-Port 986	DV	69,00
Bus-Port 1086	DV	74,00
Bus-Port 1186	DV	79,00
Bus-Port 1286	DV	84,00
Bus-Port 1386	DV	89,00
Bus-Port 1486	DV	94,00
Bus-Port 1586	DV	99,00
Bus-Port 1686	DV	104,00
Bus-Port 1786	DV	109,00
Bus-Port 1886	DV	114,00
Bus-Port 1986	DV	119,00
Bus-Port 2086	DV	124,00
Bus-Port 2186	DV	129,00
Bus-Port 2286	DV	134,00
Bus-Port 2386	DV	139,00
Bus-Port 2486	DV	144,00
Bus-Port 2586	DV	149,00
Bus-Port 2686	DV	154,00
Bus-Port 2786	DV	159,00
Bus-Port 2886	DV	164,00
Bus-Port 2986	DV	169,00
Bus-Port 3086	DV	174,00
Bus-Port 3186	DV	179,00
Bus-Port 3286	DV	184,00
Bus-Port 3386	DV	189,00
Bus-Port 3486	DV	194,00
Bus-Port 3586	DV	199,00
Bus-Port 3686	DV	204,00
Bus-Port 3786	DV	209,00
Bus-Port 3886	DV	214,00
Bus-Port 3986	DV	219,00
Bus-Port 4086	DV	224,00
Bus-Port 4186	DV	229,00
Bus-Port 4286	DV	234,00
Bus-Port 4386	DV	239,00
Bus-Port 4486	DV	244,00
Bus-Port 4586	DV	249,00
Bus-Port 4686	DV	254,00
Bus-Port 4786	DV	259,00
Bus-Port 4886	DV	264,00
Bus-Port 4986	DV	269,00
Bus-Port 5086	DV	274,00
Bus-Port 5186	DV	279,00
Bus-Port 5286	DV	284,00
Bus-Port 5386	DV	289,00
Bus-Port 5486	DV	294,00
Bus-Port 5586	DV	299,00
Bus-Port 5686	DV	304,00
Bus-Port 5786	DV	309,00
Bus-Port 5886	DV	314,00
Bus-Port 5986	DV	319,00
Bus-Port 6086	DV	324,00
Bus-Port 6186	DV	329,00
Bus-Port 6286	DV	334,00
Bus-Port 6386	DV	339,00
Bus-Port 6486	DV	344,00
Bus-Port 6586	DV	349,00
Bus-Port 6686	DV	354,00
Bus-Port 6786	DV	359,00
Bus-Port 6886	DV	364,00
Bus-Port 6986	DV	369,00
Bus-Port 7086	DV	374,00
Bus-Port 7186	DV	379,00
Bus-Port 7286	DV	384,00
Bus-Port 7386	DV	389,00
Bus-Port 7486	DV	394,00
Bus-Port 7586	DV	399,00
Bus-Port 7686	DV	404,00
Bus-Port 7786	DV	409,00
Bus-Port 7886	DV	414,00
Bus-Port 7986	DV	419,00
Bus-Port 8086	DV	424,00
Bus-Port 8186	DV	429,00
Bus-Port 8286	DV	434,00
Bus-Port 8386	DV	439,00
Bus-Port 8486	DV	444,00
Bus-Port 8586	DV	449,00
Bus-Port 8686	DV	454,00
Bus-Port 8786	DV	459,00
Bus-Port 8886	DV	464,00
Bus-Port 8986	DV	469,00
Bus-Port 9086	DV	474,00
Bus-Port 9186	DV	479,00
Bus-Port 9286	DV	484,00
Bus-Port 9386	DV	489,00
Bus-Port 9486	DV	494,00
Bus-Port 9586	DV	499,00
Bus-Port 9686	DV	504,00
Bus-Port 9786	DV	509,00
Bus-Port 9886	DV	514,00
Bus-Port 9986	DV	519,00
Bus-Port 10086	DV	524,00
Bus-Port 10186	DV	529,00
Bus-Port 10286	DV	534,00
Bus-Port 10386	DV	539,00
Bus-Port 10486	DV	544,00
Bus-Port 10586	DV	549,00
Bus-Port 10686	DV	554,00
Bus-Port 10786	DV	559,00
Bus-Port 10886	DV	564,00
Bus-Port 10986	DV	569,00
Bus-Port 11086	DV	574,00
Bus-Port 11186	DV	579,00
Bus-Port 11286	DV	584,00
Bus-Port 11386	DV	589,00
Bus-Port 11486	DV	594,00
Bus-Port 11586	DV	599,00
Bus-Port 11686	DV	604,00
Bus-Port 11786	DV	609,00
Bus-Port 11886	DV	614,00
Bus-Port 11986	DV	619,00
Bus-Port 12086	DV	624,00
Bus-Port 12186	DV	629,00
Bus-Port 12286	DV	634,00
Bus-Port 12386	DV	639,00
Bus-Port 12486	DV	644,00
Bus-Port 12586	DV	649,00
Bus-Port 12686	DV	654,00
Bus-Port 12786	DV	659,00
Bus-Port 12886	DV	664,00
Bus-Port 12986	DV	669,00
Bus-Port 13086	DV	674,00
Bus-Port 13186	DV	679,00
Bus-Port 13286	DV	684,00
Bus-Port 13386	DV	689,00
Bus-Port 13486	DV	694,00
Bus-Port 13586	DV	699,00
Bus-Port 13686	DV	704,00
Bus-Port 13786	DV	709,00
Bus-Port 13886	DV	714,00
Bus-Port 13986	DV	719,00
Bus-Port 14086	DV	724,00
Bus-Port 14186	DV	729,00
Bus-Port 14286	DV	734,00
Bus-Port 14386	DV	739,00
Bus-Port 14486	DV	744,00
Bus-Port 14586	DV	749,00
Bus-Port 14686	DV	754,00
Bus-Port 14786	DV	759,00
Bus-Port 14886	DV	764,00
Bus-Port 14986	DV	769,00
Bus-Port 15086	DV	774,00
Bus-Port 15186	DV	779,00
Bus-Port 15286	DV	784,00
Bus-Port 15386	DV	789,00
Bus-Port 15486	DV	794,00
Bus-Port 15586	DV	799,00
Bus-Port 15686	DV	804,00
Bus-Port 15786	DV	809,00
Bus-Port 15886	DV	814,00
Bus-Port 15986	DV	819,00
Bus-Port 16086	DV	824,00
Bus-Port 16186	DV	829,00
Bus-Port 16286	DV	834,00
Bus-Port 16386	DV	839,00
Bus-Port 16486	DV	844,00
Bus-Port 16586	DV	849,00
Bus-Port 16686	DV	854,00
Bus-Port 16786	DV	859,00
Bus-Port 16886	DV	864,00
Bus-Port 16986	DV	869,00
Bus-Port 17086	DV	874,00
Bus-Port 17186	DV	879,00
Bus-Port 17286	DV	884,00
Bus-Port 17386	DV	889,00
Bus-Port 17486	DV	894,00
Bus-Port 17586	DV	899,00
Bus-Port 17686	DV	904,00
Bus-Port 17786	DV	909,00
Bus-Port 17886	DV	914,00
Bus-Port 17986	DV	919,00
Bus-Port 18086	DV	924,00
Bus-Port 18186	DV	929,00
Bus-Port 18286	DV	934,00
Bus-Port 18386	DV	939,00
Bus-Port 18486	DV	944,00
Bus-Port 18586	DV	949,00
Bus-Port 18686	DV	954,00
Bus-Port 18786	DV	959,00
Bus-Port 18886	DV	964,00
Bus-Port 18986	DV	969,00
Bus-Port 19086	DV	974,00
Bus-Port 19186	DV	979,00
Bus-Port 19286	DV	984,00
Bus-Port 19386	DV	989,00
Bus-Port 19486	DV	994,00
Bus-Port 19586	DV	999,00
Bus-Port 19686	DV	1004,00
Bus-Port 19786	DV	1009,00
Bus-Port 19886	DV	1014,00
Bus-Port 19986	DV	1019,00
Bus-Port 20086	DV	1024,00
Bus-Port 20186	DV	1029,00
Bus-Port 20286	DV	1034,00
Bus-Port 20386	DV	1039,00
Bus-Port 20486	DV	1044,00
Bus-Port 20586	DV	1049,00
Bus-Port 20686	DV	1054,00
Bus-Port 20786	DV	1059,00
Bus-Port 20886	DV	1064,00
Bus-Port 20986	DV	1069,00
Bus-Port 21086	DV	1074,00
Bus-Port 21186	DV	1079,00
Bus-Port 21286	DV	1084,00
Bus-Port 21386	DV	1089,00
Bus-Port 21486	DV	1094,00
Bus-Port 21586	DV	1099,00
Bus-Port 21686	DV	1104,00
Bus-Port 21786	DV	1109,00
Bus-Port 21886	DV	1114,00
Bus-Port 21986	DV	1119,00
Bus-Port 22086	DV	1124,00
Bus-Port 22186	DV	1129,00
Bus-Port 22286	DV	1134,00
Bus-Port 22386	DV	1139,00
Bus-Port 22486	DV	1144,00
Bus-Port 22586	DV	1149,00
Bus-Port 22686	DV	1154,00
Bus-Port 22786	DV	1159,00
Bus-Port 22886	DV	1164,00
Bus-Port 22986	DV	1169,00
Bus-Port 23086	DV	1174,00
Bus-Port 23186	DV	1179,00
Bus-Port 23286	DV	1184,00
Bus-Port 23386	DV	1189,00
Bus-Port 23486	DV	1194,00
Bus-Port 23586	DV	1199,00
Bus-Port 23686	DV	1204,00
Bus-Port 23786	DV	1209,00
Bus-Port 23886	DV	1214,00
Bus-Port 23986	DV	1219,00
Bus-Port 24086	DV	1224,00
Bus-Port 24186	DV	1229,00
Bus-Port 24286	DV	1234,00
Bus-Port 24386	DV	1239,00
Bus-Port 24486	DV	1244,00
Bus-Port 24586	DV	1249,00
Bus-Port 24686	DV	1254,00
Bus-Port 24786	DV	1259,00
Bus-Port 24886	DV	1264,00
Bus-Port 24986	DV	1269,00
Bus-Port 25086	DV	1274,00
Bus-Port 25186	DV	1279,00
Bus-Port 25286	DV	1284,00
Bus-Port 25386	DV	1289,00
Bus-Port 25486	DV	1294,00
Bus-Port 25586	DV	1299,00
Bus-Port 25686	DV	1304,00
Bus-Port 25786	DV	1309,00
Bus-Port 25886	DV	1314,00
Bus-Port 25986	DV	1319,00
Bus-Port 26086	DV	1324,00
Bus-Port 26186	DV	1329,00
Bus-Port 26286	DV	1334,00
Bus-Port 26386	DV	1339,00
Bus-Port 26486	DV	1344,00
Bus-Port 26586	DV	1349,00
Bus-Port 26686	DV	1354,00
Bus-Port 26786	DV	1359,00
Bus-Port 26886	DV	1364,00
Bus-Port 26986	DV	1369,00
Bus-Port 27086	DV	1374,00
Bus-Port 27186	DV	1379,00
Bus-Port 27286	DV	1384,00
Bus-Port 27386	DV	1389,00
Bus-Port 27486	DV	1394,00
Bus-Port 27586	DV	1399,00
Bus-Port 27686	DV	1404,00
Bus-Port 27786	DV	1409,00
Bus-Port 27886	DV	1414,00
Bus-Port 27986	DV	1419,00
Bus-Port 28086	DV	1424,00
Bus-Port 28186	DV	1429,00
Bus-Port 28286	DV	1434,00
Bus-Port 28386	DV	1439,00
Bus-Port 28486	DV	1444,00
Bus-Port 28586	DV	1449,00
Bus-Port 28686	DV	1454,00
Bus-Port 28786	DV	1459,00
Bus-Port 28886	DV	1464,00
Bus-Port 28986	DV	1469,00
Bus-Port 29086	DV	1474,00
Bus-Port 29186	DV	1479,00
Bus-Port 29286	DV	1484,00
Bus-Port 29386	DV	1489,00
Bus-Port 29486	DV	1494,00
Bus-Port 29586	DV	1499,00
Bus-Port 29686	DV	1504,00
Bus-Port 29786	DV	1509,00
Bus-Port 29886	DV	1514,00
Bus-Port 29986	DV	1519,00
Bus-Port 30086	DV	1524,00
Bus-Port 30186	DV	1529,00
Bus-Port 30286	DV	1534,00
Bus-Port 30386	DV	1539,00
Bus-Port 30486	DV	1544,00
Bus-Port 30586	DV	1549,00
Bus-Port 30686	DV	1554,00
Bus-Port 30786	DV	1559,00
Bus-Port 30886	DV	1564,00
Bus-Port 30986	DV	1569,00
Bus-Port 31086	DV	1574,00
Bus-Port 31186	DV	1579,00
Bus-Port 31286	DV	1584,00
Bus-Port 31386	DV	1589,00
Bus-Port 31486	DV	1594,00
Bus-Port 31586	DV	1599,00
Bus-Port 31686	DV	1604,00
Bus-Port 31786	DV	1609,00
Bus-Port 31886	DV	1614,00
Bus-Port 31986	DV	1619,00
Bus-Port 32086	DV	1624,00
Bus-Port 32186	DV	1629,00
Bus-Port 32286	DV	1634,00
Bus-Port 32386	DV	1639,00
Bus-Port 32486	DV	1644,00
Bus-Port 32586	DV	1649,00
Bus-Port 32686	DV	1654,00
Bus-Port 32786	DV	1659,00
Bus-Port 32886	DV	1664,00
Bus-Port 32986	DV	1669,00
Bus-Port 33086	DV	1674,00
Bus-Port 33186	DV	1679,00
Bus-Port 33286	DV	1684,00
Bus-Port 33386	DV	1689,00
Bus-Port 33486	DV	1694,00
Bus-Port 33586	DV	1699,00
Bus-Port 33686	DV	1704,00
Bus-Port 33786	DV	1709,00
Bus-Port 33886	DV	1714,00
Bus-Port 33986	DV	1719,00
Bus-Port 34086	DV	1724,00
Bus-Port 34186	DV	1729,00
Bus-Port 34286	DV	1734,00
Bus-Port 34386	DV	1739,00
Bus-Port 34486	DV	1744,00
Bus-Port 34586	DV	1749,00
Bus-Port 34686	DV	1754,00
Bus-Port 34786	DV	1759,00
Bus-Port 34886	DV	1764,00
Bus-Port 34986	DV	1769,00
Bus-Port 35086	DV	1774,00
Bus-Port 35186	DV	1779,00
Bus-Port 35286	DV	1784,00
Bus-Port 35386	DV	1789,0

Philips Media

Der Stand von Philips Media glich einer riesigen Müllkippe - Autoreifen, Papierfetzen und Schrott hingen in wilder Anordnung von den Wänden. Grund für das außergewöhnliche Standdesign waren die "Blubs". Die verrückte Alien-Familie aus dem Comic-Adventure *Down in the Dumps* sitzt nach einem Raumschiff-Crash auf einer irdischen Müllhalde fest. Da die schrägen Typen nur daumengroß sind, haben sie so ihre Probleme, die passenden Teile für die Notreparatur ihrer Familienkutsche zusammenzutragen. Nicht allein der witzigen Animationen wegen entpuppte sich das Spiel aus den französischen Haiku Studios als DER Messeschlager überhaupt; auch die Beimischung von tietschwarzem Humor stimmt. Wie man an der ersten spielbaren Version sehen konnte, gehen cinematische Sequenzen und spielbare Elemente fast unmerklich ineinander über - die SVGA-Grafik gehört zum besten und witzigsten, was je in einem Adventure zu sehen war. Mit ähnlich abgedrehtem Humor aber einem völlig anderen Spielprinzip zog Q.A.D. von Cranberry Source die Blicke auf sich. In dem Action-Shooter wehrt sich der Spieler gegen fliegende Staubsauger, transsexuelle Vampire und schwerbewaffnete Versicherungsvertreter. Hinter der phantastisch aussehenden 3D-Engine steht neben Ex-Bullfrog-Programmierer John Cook übrigens auch Veteran Jon Ritman (Head over Heals).



Termin
Down in the DumpsAugust 96
Q.A.D.4. Quartal 96

Psygnosis

Die leichte Portierbarkeit von PlayStation-Spielen zum PC nutzt die Firma Psygnosis (die vom Konsolenbauer Sony vor einiger Zeit aufgekauft wurde) für mehrere parallele Veröffentlichungen auf beiden Systemen. Am interessantesten waren dabei sicherlich die Titel *Adidas Power Soccer* und *Sentient*. Im Gegensatz zu anderen Fußball-Simulationen trägt *Power Soccer* eher die Züge eines Arcade-Spiels.



Neben den Standard-Aktionen, wie Dribbling, Passen und Schießen, gibt es dabei auch Special-Moves, wie etwa die "Blutgrätsche" oder den "Supersprint". Wer auf solche Features nicht steht, kann die spaßigen Arcade-Techniken aber auch deaktivieren und hat dann ein herkömmliches Simulationsspiel mit realistischen Spielerbewegungen, Echtzeit 3D-Grafik und deutscher Live-Kommentierung. Ein ungewöhnliches Rollenspiel erwartet uns im Herbst außerdem mit *Sentient*. In einer riesigen Raumstation mit über 200 gerenderten Räumen geht der Spieler dabei auf eine Art "Reise ins Ich".

Termin
Adidas Power Soccer4. Quartal 96
SentientHerbst 96

Warner Interactive

Von Warner wurde die London-Messe zur Vorstellung ihres neuen deutschen Partners Terra Tools genutzt. Die Potsdamer Firma hatte auch gleich zwei heiße Produkte im Gepäck: *Your Personal Amok* könnte eine Art *Command & Conquer* in 3D werden. Als Befehlshaber steuert der Spieler eine Basis, und leitet den Kampf seiner Einheiten gegen mehrere Gegnermächte. In der echtzeit-berechneten 3D-Umgebung kann er jede seiner Einheiten (Flugzeuge, Panzer usw.) aber auch selbst steuern, und hat somit direkten Einfluß auf den

Kampfverlauf. The Race erinnert da eher an Action-Rennspiele bekannter Machart (Hi-Octane usw.), hebt sich aber durch eine superschnelle 3D-Engine ab. Ebenfalls zu bewundern waren zwei neue Accolade-Spiele: Das Science Fiction-Adventure *Star Control 3*, das noch im Juli erscheinen soll und *Deadlock*, Accolades "erstes Online-Spiel für das Internet". Im Klartext handelt es sich bei *Deadlock* um ein Kolonisierungsspiel, bei dem mehrere konkurrierende Rassen eines fremden Sternensystems um Ressourcen kämpfen. Im Multiplayer-Modus können maximal sechs Spieler via Internet antreten.



Termin
Your Personal AmokSeptember 96
The RaceSeptember 96
Star Control 3Juli/August 96
DeadlockJuni 96



Das gab's noch nie!

10 Original-**Bestseller** zum Preis von Einem!



10

Original-Titel auf 10 CD-ROMs

DM
99⁹⁵

Universallexikon '95 (Bertelsmann)

GeoRoute Routenplaner für Deutschland (GData)

Tele-Info Fax-Auskunft Über 1 Mio. dt. Faxnummern (TeleInfo Verlag)

PCsl 60 Stadtpläne 60 Städte gleichzeitig! (City Maps)

Ami Pro 3.1 Textverarbeitung - Vollversion + Word Pro in 30 Sprachen

Großes Wörterbuch der Dt. Rechtschreibung (Media Globe)

Gesetze und Leitsatzkartei

Deutsche Gesetze mit Urteilen und Kommentaren

Goethek Weltatlas (Gefährten)

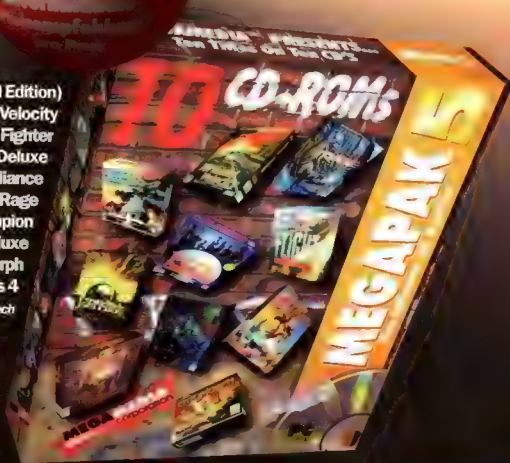
Euro-Trans Wörterbuch: D, E, F, Sp, A - 280.000 mögl. Ügen - Quell- und Zielsprache beliebig wählbar

Mitsubishi Hotelführer '96
10.000 Hotels

Erhältlich im guten Fachhandel

- absolut bester Flugsimulator: **Flight Unlimited (Special Edition)**
schwindelerregende 3D Action: **Terminal Velocity**
hochwertiges 3D Kampfspiel: **FX Fighter**
Top-Flippersimulation: **Pinball Fantasies Deluxe**
3D Strategie Knüller: **Jagged Alliance**
knallhartes 3D Kampfspiel: **Primal Rage**
Brandneue Billardsimulation: **Pool Champion**
Neuauflage des Strategie-Klassikers: **Warlords 2 Deluxe**
Echzeit-Rollenspiel: **Entomorph**
Brandaktuelles Marine-Strategie-Spiel: **Great Naval Battles 4**
inkl. deutsches Handbuch

Im Vertrieb von
KOCH Media



Deutschland: Hermann-Schmid-Str. 10, D-80336 München, Tel. 089 746 135 61, Fax 089 746 135 69
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626 0, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 856 861, Fax 071 856 850

KOCH

Seit 1987 tüftelt Bullfrog an innovativen und richtungsweisenden Spielideen. Kaum zu fassen: kein Publisher glaubte zu Beginn an den Erfolg des hochmotivierten Entwicklerteams - ein Fehler, wie sich wenig später herausstellen sollte. Electronic Arts wagte die Zusammenarbeit und verkaufte bis heute mehr als drei Millionen Exemplare von Bullfrogs Erstlingswerk Populous.

von Jon Eves

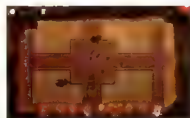
Bullfrog: ein Blick in die Zukunft

Froschkönig

Neben Origin gehört Bullfrog heute zu den Spitzenteams in der Unternehmensgruppe Electronic Arts. Nach Populous folgten preisgekrönte Spiele wie PowerMonger, Populous 2, Syndicate, Theme Park und Magic Carpet. Der große Erfolg dieser Titel ist natürlich in erster Linie auf die professionelle Arbeitsweise zurückzuführen, die schon in der Konzeptionsphase beginnt. Obwohl Bullfrog natürlich ständig nach neuen Grafiktechniken und -effekten sucht, haftet auf dem Gameplay doch das Hauptaugenmerk bei der Entwicklung eines Spiels. Bei Bullfrog wird eben nicht nach Deadlines und Release-Terminen programmiert, sondern nach Spielbarkeit - solange ein Produkt nicht wirklich Spaß macht, kommt es auch nicht auf den Markt.

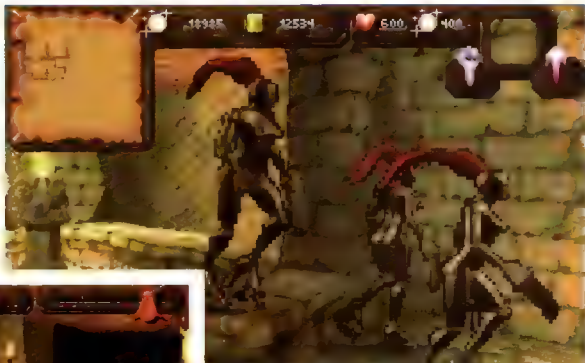
1995 wurde Bullfrog von Electronic Arts übernommen. Dies gibt den Engländern natürlich völlig neue Möglichkeiten, können sie doch nun ihr kreatives Talent mit den Markkenntnissen des international überaus erfolgreichen Unternehmens Electronic Arts verknüpfen. Bei Bullfrog schaut man deshalb in eine überaus freundliche Zukunft...

Die optional einblendbare und daher ständig präsente Übersichtskarte hilft Ihnen bei der Orientierung in den komplex aufgebauten Levels (rechts und ganz unten). Wenn einmal vollends der Überblick verlorengegangen ist, sollte man die zoombare Fullscreen-Map aufrufen.



Warum dürfen ausschließlich die guten Charaktere das ganze Gold mit nach Hause schleppen? Was ist mit all den fiesen, schleimigen, hinterhältigen Kreaturen, die von riesigen Horden durch und durch ehrenhafter Krieger aus ihren Kellergewölben vertrieben werden? Diese Fragen stellte sich Peter Molyneux, als er über mögliche Richtungen bei der Entwicklung eines Rollenspiels nachdachte. Das Resultat sollten wir in wenigen Wochen in Händen halten: Dungeon Keeper soll noch im Mai auf den Markt kommen!

Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Sie schlüpfen ausnahmsweise nicht in die Rolle des strahlenden Helden, sondern versuchen als durchtriebener Dungeon Keeper, alle wagemutigen Glücksritzer in die eine oder andere häßliche Falle zu locken. Sie beginnen das Spiel unter der Erde, Ihr ganzer Stolz ist ein winziger Teil eines dreckigen, ekligen Dungeons. Nun beginnt die Aufbauar-



Dungeons muß nämlich eines unbedingt beachtet werden: die Wesen der Finsternis lassen sich nicht einfach per Mausklick auf eine bestimmte Position setzen, vielmehr muß sich unter den unterirdisch lebenden Geschöpfen herumsprechen, daß Sie einen besonders hübschen Dungeon aufgebaut haben. Nur dann werden Monster und Ungeheuer in Ihren Teil der Höhle umsiedeln. Obwohl Sie von diesen Kreaturen natürlich im Kampf gegen das Gute unterstützt werden, so bereiten Sie Ihnen oft großes Kopfzerbrechen: es handelt sich bei diesen Wesen

nicht immer um himlase Geschöpfe, vielmehr entwickeln sie eine individuelle Persönlichkeit, graben also eigene Tunnel und essen bzw. schlafen, wenn sie es für richtig halten. Sobald Ihr Dungeon eine bestimmte Größe erreicht hat, werden die ersten Helden und Glücksritzer auftauchen, die alles daran setzen, das sorgfältig aufgebaute Höhlensystem in Schutt

und Asche zu legen. Wenn Sie diese Abenteuer besiegen, steigt Ihre Reputation und Sie werden noch mächtiger. Verlieren Sie ein Gefecht, so werden viele Kreaturen an Ihren Fähigkeiten zweifeln und das Gewölbe verlassen.

Forschung

Dungeon Keeper gibt dem Spieler die Möglichkeit, das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten. Bei Schlachten ist natürlich die Ich-Perspektive (Sie können sich in jeden Bewohner Ihrer unterirdischen Anlage hineinversetzen) sehr interessant,



Spell Gallery

Zaubersprüche machen Ihre Kreaturen nahezu unbesiegbar. Die dunkle Magie muß aber zunächst erforscht werden, damit sie nicht auf die eigenen Mannen zurückschlägt und ihre volle Wirkungskraft entfaltet.



Fist
Erhöht die Kraft einer Kreatur.



Fireblast
Ein gleißender Feuerball.



Magmablast
Stärkere Form des Feuerballs.



Freeze Spell
Verwandelt in einen Eisbrocken.



Skin of Armour
Eine magische Rüstung.



Lightning
Der obligatorische Blitzschlag.



Reflect
Jede Waffe wird zurückgefeuert.



Restoration
Komplette Heilung einer Kreatur.



Poison Cloud
Eine gefährliche Giftwolke.



Invisibility
Macht eine Kreatur unsichtbar.



Teleport
An eine andere Stelle beamten.



Accelerator
Beschleunigt alle Aktionen.



Slumberdequillion
Verlangsamt einen Kontrahenten.



Draw Vitality
Zieht Lebensenergie ab.



Breath of Fire
Feueratem für jede Kreatur.



Hurricane
Ein riesiger Wirbelsturm.



Illuminate
Macht Spuren sichtbar.



Flight
Für hinterhältige Luftangriffe.



Prying Eye
Um die Ecke schauen.



Hailstorm
Es hagelt Steine und Eisbrocken.



Word of Power
Wirkung noch nicht bekannt.

Creature Corner

Dungeon Keeper gibt Ihnen die Möglichkeit, allerlei fiese Kreaturen auf die ahnungslosen Helden zu hetzen. Bei den folgenden Monstern handelt es sich nur um eine kleine Auswahl, die Ihnen das Gruselkabinett zur Verfügung stellt.



Imp
Diese Arbeitstiere sind für den Aufbau des Dungeons extrem wichtig. Sie sind auch gute Frontkämpfer.



Demon Spawn
Diese aggressiven Kreaturen sollten in vorderster Front kämpfen und in Rudeln auf die Jäger gehen.



Revenant
Ein Revenant ist eine Art Ghoul, der von seinem Opfer in großen Happen Lebensenergie abzieht.



Yuck
Diese riesigen Fleischberge nehmen oft komplette Gänge in Beschlag. Gefährlich: ihr Walz-Angriff!



Beetles
Die kleinen Käfer sind durch ihre starke Panzerung gut geschützt. Für den Angriff aber ungeeignet.



Trolls
Die Trolle werden selbst von den größten Helden gefürchtet. Sie treten meistens in Gruppen auf.



Vampire
Ein Vampir ist ein typischer Jäger. Er hetzt sich ohne Rücksicht an die Fersen eines Opfers.



Sorcerer
Der Feuerball ist die wichtigste Waffe des Zaubers. Ein sehr intelligenter Bewohner des Dungeons.



Flies
Die Fliegen sind zwar keine ernstzunehmenden Gegner, überzeugen aber durch ihre Schnelligkeit.



Hellhound
Höllenhunde sollte man am besten im Verbund mit einem Demon Spawn angreifen lassen.



Reaper
Diese ungestümen Hünen walzen alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt. Echte Aufräumer!



Dragon
Wie in jedem Rollenspiel ist der Drache aufgrund seines Feueratems das mächtigste Wesen.



Spiders
Die Spinnen sind die harmlichsten Insekten in Dungeon Keeper, verfügen sie doch über Magie.



Skeletons
Ex-Helden werden in hundsgemeine Skelette verwandelt. Nicht zu unterschätzende Einzelkämpfer!



Scum Tentacle
Über dieses Wesen ist nur wenig bekannt. Der Name klingt aber kurios und gefährlich zugleich.



Mistress
Messerschärfe Klinge machen dieses Wesen zu einem Alptraum für jeden tapferen Helden.

um den Dungeon aufzubauen bzw. zu verbessern, bietet sich hingegen eher die Vogelperspektive an.

Stark gearbeitet wurde an der Benutzeroberfläche. Um einem undurchsichtigen Icon-Dschungel aus dem Weg zu gehen,



Huch, ein Monster: Mit dem Reaper ist nicht zu spaßen - nicht umsonst trägt er eine Sense bei sich, die er ohne Hemmungen einsetzt.

wurden viele Vorgehensweisen vereinfacht. Wenn Sie möchten, daß sich eine bestimmte Kreatur der Forschung widmet, dann erteilen Sie diesen Befehl nicht per Mausclick, Sie schicken das Wesen einfach in die Forschungsabteilung. Es wird nun selbstständig mit der Arbeit beginnen - wenn es nicht gerade andere Dinge für wichtiger erachtet. Exakt kontrollieren können Sie Ihre Bewohner nämlich nicht, vielmehr können Sie versuchen, die Richtung zu bestimmen. Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre Streitkraft nun mächtig genug ist, so können Sie sich an die Oberfläche wagen und das

idyllische Land oberhalb des Dungeons erobern. Wenn Sie die Schlacht gewinnen, so besteht dieses Gebiet aus ewiger Dunkelheit, und Sie können sich einen anderen Teil der Insel vorknöpfen.

Wenn man ein Fazit ziehen möchte, dann kommt man sehr schnell zu dem Schluß, daß Dungeon Keeper eine Mischung aus verschiedenen Genres ist. Elemente aus Rollen- und Strategiespielen, aber auch aus Wirtschaftssimulationen wurden geschickt kombiniert und zu einem völlig neuen Spielprinzip zusammengefügt. So schafft man einen Klassiker!

Unter vier Augen mit Peter Molyneux



Obwohl sich Firmengründer Peter Molyneux nicht mehr um die Entwicklung kümmern müßte, läßt er es sich nicht nehmen, maßgeblichen Einfluß auf alle Projekte bei Bullfrog zu haben. Im folgenden Interview verrät er Einzelheiten über Dungeon Keeper und warum ihm gerade dieser Titel so viel bedeutet.

Im Augenblick gibt es so viele Variationen von Spielen. Was hat Dich dazu inspiriert, das Genre der Fantasy- und Rollenspiele wieder aufleben zu lassen, und wie hast Du die Idee zu Dungeon Keeper bekommen?

Mir ist schon immer aufgefallen, daß sich das Genre der Rollenspiele nicht sehr viel weiterentwickelt hat. Im Grunde genommen hat es sich seit Dungeon Master kaum verändert. Das stimmte mich ziemlich traurig, denn bei meinen ersten Spielen handelte es sich um Wizardry und Ultima. Ich erinnerte mich, daß mich diese Spiele voll und ganz in Anspruch genommen haben, und ich muß sie wohl mehr als 200 Stunden gespielt haben. Zur gleichen Zeit machte ich die Feststellung, daß die Personen, die bei einem klassischen Brettrollenspiel den Part des Spielleiters (engl.: Dungeon Keeper, Anm. d. Red.) übernehmen, den meisten Spaß haben. Also kam ich auf die

Idee, noch einmal aufleben zu lassen, was einst mein Lieblingsgenre gewesen ist.

Es gibt viele verschiedene Effekte und Perspektiven in Dungeon Keeper. Vielleicht kannst Du einmal beschreiben, wie die Game-Engine schließlich für die Grafik verantwortlich ist?

Die Engine hinter Dungeon Keeper ist die atemberaubendste Engine, die wir je geschaffen haben. Wir wollten das Feeling in einem Dungeon reproduzieren. Ein Dungeon ist aber kein sauberer, heller, strahlender Ort, er ist dunkel, modrig und mysteriös. Unsere Engine mußte in der Lage sein, all diese Attribute möglichst „realistisch“ darzustellen. Deshalb haben wir eine „real time lighting routine“ entwickelt, damit wir herrliche Licht- und Schatteneffekte integrieren können; eine spezielle „texture mapping routine“ erlaubt uns, lebensechte Texturen auf Objekte zu legen. Meines Wissens ist dies das erste Mal, daß solche Techniken in einem Computerspiel verwendet werden.

Glaubst Du, daß diese Grafik-Engine noch weiterentwickelt werden kann?

Ich glaube, Bullfrog nutzt die technischen Möglichkeiten so weit aus





Frauen und Kinder zuerst: Wenn ein solches Prachtexemplar eines ausgewachsenen Yucks auf Sie zuwabbert, bleibt Ihnen nur noch die Flucht (oben). Beim Design der Levels bietet sich der isometrische Blickwinkel an (kleines Bild oben und rechts).

wie nur irgendwie möglich, aber es ist unvermeidlich, daß man in der Endphase eines Produkts nach neuen Dingen schielt, die mit der existierenden Engine zu bewerkstelligen sind. Das ist auch der Grund, warum sich Dungeon Keeper verspätet hat. Neue, weiterführende Ideen können erst in das nächste Spiel integriert werden.

Wie hat es Bullfrog geschafft, daß Dungeon Keeper trotz komplexer Grafik auch auf langsameren Rechnern läuft?

Nach den zahlreichen Presse-Stimmen zu Hi-Octane und Magic Carpet war es unser Hauptanliegen, daß Dungeon Keeper auch auf langsameren Systemen spielbar bleibt. Ich glaube, das ist uns auch gelungen. Die Ansicht „Top Down“ kann beispielsweise sogar auf einem 386er gespielt werden, die Ich-Perspektive wird langsam, aber ruckelfrei auf einem 486DX50 laufen und für die isometrische Ansicht benötigt man einen DX50 als Mindestkonfiguration. Um sicherzugehen, daß dies wirklich die niedrigste Konfiguration ist, benutzen alle Beta-Tester einen DX50

Das ist aufgrund der phantastischen künstlichen Intelligenz natürlich sehr beeindruckend. Wie unterscheidet sie sich von anderen Spielen?

Die künstliche Intelligenz in allen Bullfrog-Spielen ist einem evolutionären Prozeß unterworfen. Dies begann mit Populous und wird immer atemberaubender mit jedem Spiel, das wir produzieren. Zum Beispiel: in Populous konnten die kleinen Männchen durch die Gegend laufen, hatten aber keine Ahnung, wo sie sich gerade befinden; auf ihre eigene Weise können die Kreaturen und Personen sogar die Sichtverhältnisse, die Geräusche und den Geruch des virtuellen Dungeons, in dem sie leben, wahrnehmen. Beispielsweise entscheiden die einzelnen Kreaturen, wo sie ihre Quartiere aufschlagen. Spinnen werden sich in staubigen Ecken aufhalten, Vampire suchen hingegen den dunkelsten Platz im gesamten Gewölbe. Außerdem „leben“ die Monster in Dungeon Keeper miteinander. Wenn die Spinnen hungrig werden, erschließen sie sich kurzerhand, die benachbarten Fliegen zu verspeisen. Nur um noch einmal den Fortschritt, den wir in Bezug auf die künstliche Intelligenz gemacht haben, zu betonen: ein Charakter in Populous bestand aus nur 48 Bytes, ein Charakter in Dungeon Keeper benötigt schon bis zu 2.000 Bytes.

Bullfrog hat vernetzten Spielern schon immer die Möglichkeit gegeben, gegeneinander anzutreten. Gibt es in diesem Zusammenhang irgendwelche Besonderheiten? Wie viele Spieler können gleichzeitig in einen Dungeon?

Netzwerkspiele haben bei Bullfrog schon immer eine große Rolle gespielt - wir lieben Netzwerkspiele. Tatsächlich entwickeln wir zuerst die Netzwerkversion, weil uns dies die Möglichkeit gibt, das Spiel ausgiebig zu testen und einen starken Computergegner zu entwickeln. Bei Dungeon Keeper gibt es drei verschiedene Multiplayer-Modi:

1. Im Death Match können bis zu acht Spieler aus der Ich-Perspektive gegeneinander antreten.
2. Keeper vs. Keeper. Hier können bis zu acht Spieler verschiedene Dungeons auf einer Karte erstellen. Danach muß versucht werden, die fiesesten Kreaturen und die leichtsinnigsten Helden anzulocken.
3. Heroes vs. Keeper. Bis zu acht Spieler übernehmen die Rolle der Helden (Ich-Perspektive), die dann versuchen müssen, einen existierenden Dungeon zu meistern

Die Dungeons werden von zahlreichen Monstern bevölkert, kannst Du beschreiben, wie Du

auf die verschiedenen Namen und Formen gekommen bist?

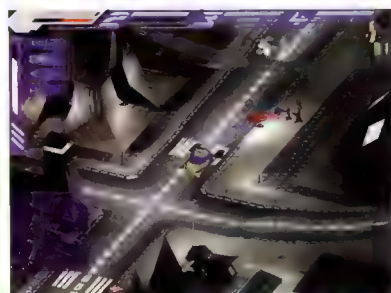
Die meisten Kreaturen stammen aus der Feder von Chefgrafiker Mark Healy - manche sagen, er hätte eine sehr seltsame Vorstellungskraft. Wir wollten einzigartige Kreaturen entwerfen, nicht die üblichen Orks und Goblins, die man normalerweise in Rollenspielen findet. Außerdem sollte der Spieler bei ihrem Anblick neugierig werden. Was ist zum Beispiel ein „Scum Tentacle“? Was hat es für spezielle Eigenschaften? Wo kommt es her? Die mysteriösen und ungewöhnlichen Monster tragen zur Atmosphäre bei, die wir erschaffen wollten.

Dungeon Keeper scheint ein ausgezeichnetes Spiel zu werden. Es wird schwierig, diese Leistung noch einmal zu überbieten, oder?

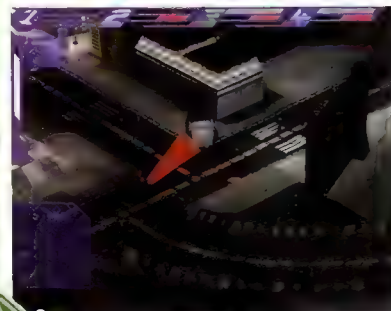
Es hat mir wirklich viel Spaß gemacht, an Dungeon Keeper zu arbeiten, und jetzt, wo das Ende der Produktion in greifbare Nähe gerückt ist, bin ich schon fast ein wenig traurig. Trotzdem versuche ich, immer neue Spielkonzepte zu entwickeln, aber ich glaube, daß es mindestens zwei Jahre dauert, bis aus einer Idee ein fertiges Spiel geworden ist.



Syndicate endete mit der Weltherrschaft der Corporation. Hundert Jahre später schleicht sich bei dem Chip, der die Menschen bislang kontrollierte und in eine Art Traumwelt versetzte, eine schicksals-hafte Fehlfunktion ein. Vorbei sind die schönen Zeiten, die Menschheit sieht sich einmal mehr mit der grausamen Realität konfrontiert.



Bullfrog ist bekannt für atemberaubende 3D-Zwischensequenzen (oben). Links: Hier wird deutlich, wie die variablen Kamera-Perspektiven eingesetzt werden, um das Geschehen aus der jeweils optimalen Position zu zeigen.

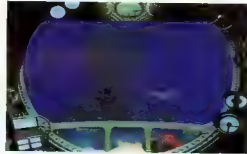


Einer Ihrer Cyborgs untersucht gerade mit einem gigantischen Strahler ein ominöses Objekt (oben). Übersichtskarte und Status-Leiste informieren Sie jederzeit über den Zustand Ihrer Crew.

Auf diese Weise sind alle Weichen gestellt, damit Sie als Anführer der Corporation, des Ältestenrats oder einer Motorrad-Gang das Ruder an sich reißen und den Bewohnern der Erde die guten Zeiten zurückbringen können. Schauplatz des Geschehens sind diesmal mehr als 30 futuristische Städte mit über 90 Missionen - allein in dieser Hinsicht hat Syndicate Wars also schon mehr zu bieten als der Vorgänger. Das Spielprinzip hat sich nur in wenigen Punkten geändert. Es handelt sich immer noch um ein komplexes Strategiespiel, in das man per Tastatur oder Joypad eingreifen kann, um

seine Söldner direkt zu steuern. Allerdings werden die Missionen diesmal verschachtelter und auch offener gestaltet, d. h. die Ziele werden nicht mehr strikt vorgegeben, und durch eigene Entscheidungen kann man den Ablauf des Spiels maßgeblich beeinflussen. Neben den aus Syndicate bekannten Waffen (Flammenwerfer, Gewehre, Maschinenpistolen) wird beim Nachfolger ein komplett neues Arsenal zur Verfügung stehen. Beispielsweise können Sie mit dem Razor Wire Personen davon abhalten, ein bestimmtes Territorium zu betreten, indem sie ihn einfach quer über die Straße spannen. Drei völlig verschiedene

Creation



Creation spielt komplett unter Wasser und basiert in Grundzügen auf der Idee von Syndicate Wars: weil das Leben an der Planetenoberfläche in der Zukunft unmöglich geworden ist, läßt sich Landwirtschaft nur noch am Meeresgrund betreiben. Sie übernehmen die Rolle eines Wächters, der mit einem winzigen U-Boot ausgestattet wurde, um den Anbau und die Fischzucht voranzutreiben. Zusammen mit freundlich gesinnten Delphinen und Walen ist das kein unmögliches Unterfangen, doch ei-



nes Tages werden Sie auf eine recht seltsame Pilzkultur aufmerksam. Die Delphine und auch andere Meeresbewohner werden von diesen Pilzen, die eine psychotische Wirkung ausüben, abhängig: eine Zusammenarbeit ist nicht mehr möglich. Es ist nun Ihre Aufgabe, die weitere Ausbreitung dieser „Droge“ zu verhindern. Unterstützt werden Sie dabei von den noch nicht süchtigen Artgenossen, jedoch droht schon die nächste Gefahr: skrupellose Menschen von der Oberfläche haben von der



neuen Droge erfahren und versuchen nun, daraus Profit zu schöpfen.

Creation zeichnet sich durch herrliche Grafiken aus, die das Leben Unterwasser sehr realistisch und atemberaubend porträtieren. Alle Landschaften wurden mit feinen Texturen belegt, und um die Animationen der Fische möglichst echt darstellen zu können, wurden monatelange Beobachtungen angestellt. Erscheinen wird Creation frühestens im November 1996.

dene Arten von Minen (elektrisch, explosiv, aufflammend) und Crazy Gas, das Angreifer zum Überlaufen zwingt, sind ebenfalls sehr passive, aber wirkungsvolle Waffen. Zu den neuen offensiven Waffen gehören Guided Rockets, die noch nach dem Abschluß gesteuert werden können. Über den Rest des riesigen Arsenalen schweigt man sich bei Bullfrag noch aus - man möchte nicht riskieren, Ideen für Fremdprodukte auszuplaudern.

Syndicate Wars zeichnet sich vor allem durch allerlei technische Kniffe aus. So läßt sich beispielsweise die Landschaft ruckelfrei um 360° drehen, und das für Dungeon Keeper entwickelte (siehe Interview) „real time lighting“ haucht den herrlich düsteren Endzeit-Städten viel mehr Leben ein. Kleine, aber eindrucksvolle Effekte wie riesige Spiegelwände und Video Playback an Hochhäusern machen Syndicate Wars wahrscheinlich zu einem außerge-

wöhnlichen Erlebnis. Die neue Game Engine erlaubt aber noch weitere Schmankele. Zum Beispiel lassen sich riesige Wolkenkratzer in die Luft sprengen, die dann extrem realistisch und optisch reizvoll zu Boden sinken - genauso wie man es normalerweise aus actiongeladenen Kinofilmen gewohnt ist.

Die künstliche Intelligenz steht der von Dungeon Keeper in nichts nach. Jedem Agenten wurde eine individuelle Hand-

lungsweise mit auf den Weg gegeben; es kommt also nur noch selten vor, daß Ihre Mannen in die falsche Richtung losmarschieren.

Oberflächlich betrachtet wirkt Syndicate Wars wie eine neue Variation eines altbekannten Spielprinzips. Erst auf dem zweiten Blick entdeckt man die zahlreichen einmaligen Features, die das Spiel zu einem eigenständigen Produkt machen. Erscheinen wird Syndicate Wars im Juni 1996.

ECHT & STARK

GESCHMACK IN VOLLER STÄRKE



Diese traditionsreiche Mischung ist seit Generationen denjenigen Rauchern gewidmet, die einem herrlichen, männlichen Tabakgenuss Vorzug geben. Das dunkelste gerollte Blatttabak wird nach dem überlieferten Kentucky-Rezept zu einer Mischung aufbereitet, die eine würdige Würze mit einem angenehmen Aroma verbindet.

BRINKMANN
TABAKFABRIKEN



All diese putzigen Kreaturen, die sich auf der Insel tummeln, können Sie selbst produzieren! Ein paar Gene genügen für den Anfang vollkommen.

Es wird immer schwieriger, ein einzigartiges Strategiespiel auf den Markt zu bringen, fast jede Form und Variation ist schon einmal dagewesen. Mit Gene Wars wird Bullfrog wohl die sprichwörtliche Ausnahme gelingen.

In ferner Zukunft, auf einem fremden Planeten: Sie befinden sich im Krieg mit drei rivalisierenden Staaten, als plötzlich eine Handvoll Außerirdi-

scher Ihre völlig unterentwickelte Welt betritt. Diese Wesen sind absolut friedliebend und ordnen sofort an, alle Waffen zu zerstören und den sinnlosen Krieg zu beenden. Die Außerirdischen sind ihrer Zivilisation technologisch um Jahrhunderte voraus und dulden keinen Widerspruch. Sollten auf diesem Planeten jemals wieder die Waffen sprechen, so wird mit der angreifenden Partei kurzer Prozess gemacht.

Die Zeit vergeht, alle Staaten rüsten ab und kümmern sich um den Wiederaufbau - die Spannungen zwischen den Völkern



Die Überlebens-Chancen Ihrer Mutanten „Marke Eigenbau“ hängen stark von den Umweltbedingungen (Wasser, extreme Hitze und Kälte usw.) ab.

sind aber immer noch vorhanden. Und so kommen Sie auf die Idee, biologische Waffen in Form von Killer-Kreaturen zu entwickeln, die dann „rein zufällig“ den Gegner angreifen. Wenn die Außerirdischen zurückkommen, handelt es sich einfach um ein „Versehen“. Natürlich sind Sie nicht der einzige, der solche Gedanken hegt: die anderen drei Parteien haben auch schon die ersten Bestien in der Hinterhand. Sie müssen Forschungslabors aufbauen, ständig neue, stärkere Kreaturen züchten und versuchen, die Oberhand auf diesem

Planeten zu gewinnen. Diese Kombination aus Strategiespiel, God Game und einer gehörigen Portion Humor wird im Oktober auf den Markt kommen.

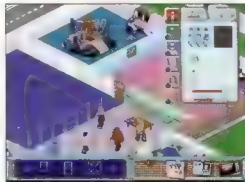
Mit dieser Liste an ausgezeichneten Spielen wird es Bullfrog höchstwahrscheinlich schaffen, als das innovationsfreudigste Unternehmen der Branche zu gelten. Im kommenden Jahr wird der PC-Markt interessanter als je zuvor. Wer sagt, es gäbe keine guten Spielideen mehr? Eine gute Nachricht zum Schluß: Bullfrog plant für Anfang 1997 Populous 3...

Theme Hospital



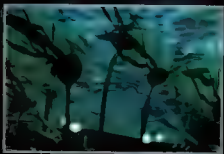
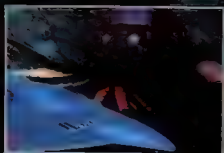
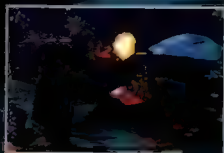
Der Nachfolger zu Theme Park versetzt Sie in die Rolle eines Krankenhausleiters. Bei Theme Hospital müssen Sie jede Kleinigkeit selbst in die Hand nehmen und versuchen, Ihre Klinik möglichst attraktiv zu gestalten, um Heerschaaren an Patienten in Empfang nehmen zu können. Die Konkurrenz schläft nicht!

Alle Krankheiten und Behandlungsmethoden bei Theme Hospital sind fiktiv. Von Wasserköpfen über Haarinfektionen bis hin zu verschiedenen Formen von Mode-Krankheiten reicht die Palette. Sie müssen aber nicht nur das richtige Gegenmittel finden und einsetzen, sondern auch mit den Finanzen jonglieren und Verantwortung an Kollegen übertragen. Über tausend Charaktere, die alle auf ihre Umgebung eingehen, werden sich in der SVGA-Umgebung tummeln. In puncto Spielbarkeit scheint sich Theme Hospital stark an seinen Vorgänger anzulehnen. Erscheinen wird es im September 1996!

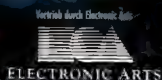


LEO.RN™

STILLE WASSER SIND
NICHT NUR TIEF ...



WIR SCHREIBEN DAS JAHR 2055 ...
DIE ERDE STEHT KURZ VOR DER ZERSTÖRUNG
ÜBERNEHMEN SIE IN DIESEM
SPEKTAKULAREN UNTERWASSER-ABENTEUER
DAS KOMMANDO AUF DER S.T.O.R.M.



Jedwede Macht
sei dem, der
prallgefüllte
Thalersäckel sein
eigen nennen
kann!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder aufstehen.

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2 D und 3 D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch

Die



Fugger

III



Jetzt im
Handell!

für PC
CD-ROM!



Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO

Neues von Max Design: Petko, 1602, Tourist

Gipfelstürmer

Das Skiparadies Schladming im Salzburger Land hat mehr zu bieten als Schleplifte und Schneekanonen. Dies ist die Heimat von Max Design, bekannt geworden durch Klassiker wie 1869, Burntime oder Oldtimer. Mit den aktuellen Projekten - vom 3D-Action-Shooter über Adventure bis hin zu graphisch exzellenten Strategiespielen - verabschiedet sich der österreichische Hersteller von der traditionellen Wirtschaftssimulation. Wir waren vor Ort und liefern alle Infos zu den nächsten Knüllern aus der Alpenrepublik!

Während sich Schladming bei unserem Besuch im April bereits auf das Ende der diesjährigen Hauptsaison einstellt, geht die Arbeit für Max Design erst richtig los. In der Pipeline sind insgesamt vier Spiele, von denen wir eines - das 3D-Actionspiel Strike Base - bereits in dieser Ausgabe testen. Folgen wird demnächst das Adventure Petko, das von zwei unabhängigen Labels (Atmosphere Entertainment und Tale Factory, beide ebenfalls in Österreich zu Hause) erdacht und entwickelt

wurde. Im Mittelpunkt der Handlung steht der Lebenskünstler Petko, der sich quasi rund um die Uhr seiner Lieblings-Beschäftigung - Computerspiele - widmet (Ähnlichkeiten mit anderen lebenden Personen sind wie immer rein zufällig). Weitere besondere Kennzeichen: Schnauzbart, Frack und ein leuchtendroter Zylinder. Erst als er bei einem Wettbewerb den Hauptpreis gewinnt, kommt etwas Schwung in den eintönigen Alltag - Petko darf ein paar Wochen auf einer Trauminsel urlaube. Logisch, daß er dabei die Liebe seines Lebens kennenlernt. Doch daraus ergeben sich gleich mehrere Probleme:



Die Max Design-Mannschaft - von links nach rechts: Wilfried Reiter, Albert Lasser, Martin Lasser, Markus Oberbauer (der Programmierer von Strike Base)

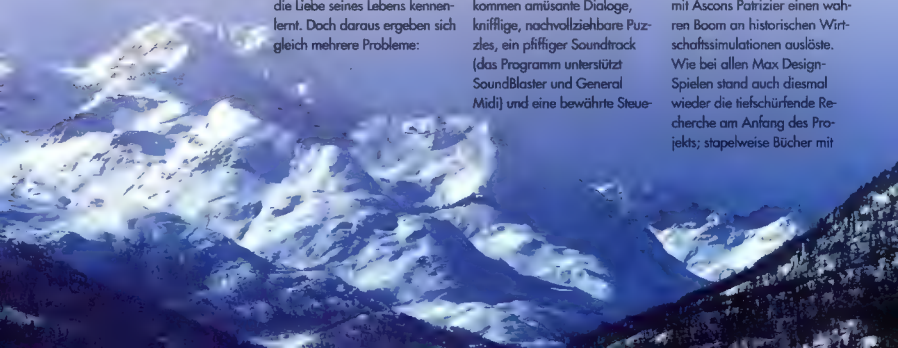
Erstens stellt seine Angebotete ganz schöne Ansprüche, zweitens muß er dafür sorgen, daß auf der merkwürdigen Insel der Wechsel zwischen Tag und Nacht wieder einwandfrei funktioniert, und zum dritten fällt er einem Attentat der lokalen Mafia zum Opfer, die sich in der Hotelzimmer-Tür geirrt hat.

Petko ist ein Adventure, in dem all die guten Zutaten Marke LucasArts stecken, zum Beispiel mehr als 80 handgemalte VGA-Locations in kräftigen Farben, Smooth-Scrolling und viele putzige Animationen. Hinzu kommen amüsante Dialoge, knifflige, nachvollziehbare Puzzles, ein pfiffiger Soundtrack (das Programm unterstützt SoundBlaster und General Midi) und eine bewährte Steue-

rung per Iconleiste und Inventory. Das Adventure ist praktisch fertig; im Moment werden die Bildschirm-Texte überarbeitet, und danach geht es ins Tonstudio, um die Sprachausgabe aufzunehmen. Spätestens Ende Juni soll das erste Max Design-Adventure dann in den Händler-Regalen zu finden sein.

Sail away

1602 (Untertitel „Die Eroberung der Welt“) ist der Nachfolger von „1869 - Hart am Wind“, das vor vier Jahren zeitgleich mit Ascons Patrizier einen wahren Boom an historischen Wirtschaftssimulationen auslöste. Wie bei allen Max Design-Spielen stand auch diesmal wieder die tiefstehende Recherche am Anfang des Projekts; stapelweise Bücher mit





Liebevoll gezeichnete Hintergründe und dröhlige Animationen (VGA, 320 x 200 Bildpunkte) verleihen Petko seinen ganz eigenen Charme.

Original-Zeichnungen und -Gemälden wurden ausgewertet. Das Spielkonzept ist durchaus mit 1869 vergleichbar: Grundlage Ihres Imperiums ist immer eine Flotte, die Sie im Lauf der Zeit um Galeeren in sieben verschiedenen Größen und Ausstattungen erweitern. Damit können Sie verfeindete Häfen angreifen oder auf Schatzsuche gehen - natürlich verbunden mit dem Risiko eines Piratenüberfalls, einer Meuterei oder dem Verlust einzelner Boote während eines Orkans. Ausgehend von Ihrem Heimathafen werden Expeditionen zu bis dato unentdeckten Kontinenten und Inseln gestartet. Wenn sich dort bereits Einheimische oder andere Kolonialmächte nieder-

gelassen haben, können Sie entweder diplomatische Beziehungen aufnehmen oder es auf eine bewaffnete Auseinandersetzung ankommen lassen. Beim Handel mit anderen Nationen darf man Zölle erheben, um die eigene Wirtschaft zu schützen. Gefährdet wird mit allem, was der Markt hergibt: Baumwolle, Eisenerz, Holz, Tuche, Pelzen, Waffen, Sklaven - die Auswahl ist groß (es gibt 40 verschiedene Waren) und das Budget zumindest anfangs nicht sonderlich groß. Durch die Anlage von Plantagen und den Bau von Erzminen macht man sich von teuren Importen unabhängig. Um den Verlauf einer Partie für die bis zu sechs Spieler (auch im Netzwerk) nicht all-



Ein Schiff wird kommen: Aufwendig gerenderte SVGA-Grafiken wie diese werden Sie in „1602 - Die Eroberung der Welt“ oft zu sehen bekommen.



DAS GIGANTISCHE ADVENTURE VON RITTER SPORT.

Komm mit Gunter Bunt in die Welt der Top-Secret-Agenten. Spannende Abenteuer, knifflige Rätsel und super Effekte erwarten Dich auf der Jagd nach den bunten Quadraten.

- Hochauflösende, animierte Super-VGA-Grafik
- Knifflige, abgedrehte Rätsel
- 20 Schauplätze und über 15 Darsteller
- Soundtrack und Hintergrundmusik
- CD-Qualität
- Digitale Sprache

Zu bestellen mit ec-Scheck über DM 20,- bei:
westa Kommunikation, Deutz-Mühlheimer Str. 165, 51063 Köln
Internet: <http://www.Ritter-Sport.de>

Softwareversand Christian Kriete

Telefon: 05446/2105 • Telefax: 05446/2105
Am Sportplatz 9 • 49453 Rehden

PC-SPIELE • CD-ROM • PC-SPIELE • CD-ROM • PC-SPIELE

11th Hour	89,95 DM	MAG!	79,95 DM
3D Lemmings	89,95 DM	Magic Carpet 2	79,95 DM
Abuse	69,95 DM	Manic Karts	39,95 DM
Albion	89,95 DM	Mechwarrior 2	79,95 DM
Arcade America	89,95 DM	- Ghost Bears Legacy	39,95 DM
ATF	79,95 DM	Myst Special Edition 2	69,95 DM
Bad Mojo	79,95 DM	NBA Live '96	79,95 DM
Big Red Racing	69,95 DM	Need for Speed	89,95 DM
Blind!	69,95 DM	NHL Hockey 96	89,95 DM
Capitalism	69,95 DM	Panzer General 2	69,95 DM
Cesar 2	79,95 DM	PGA Tour Golf 96	89,95 DM
Chewy - Escape from FS	79,95 DM	Phantasmagoria	89,95 DM
Chronicles of the Sword	79,95 DM	Pitfall - Mayan Adventure	89,95 DM
Civilization 2	89,95 DM	Pole Position	89,95 DM
CivNet	99,95 DM	Psycho Pinball	79,95 DM
Colony Wars 2492	69,95 DM	ran Trainer 2	79,95 DM
Command & Conquer	79,95 DM	Rayman	69,95 DM
- Der Ausnahmezustand	24,95 DM	Riddle of Master Lu	89,95 DM
Conquest of new World	89,95 DM	Shannara	79,95 DM
Cyberia 2	79,95 DM	Silent Thunder	89,95 DM
Cybermage	89,95 DM	Star Trek „A Final Unity“	79,95 DM
Der Druidenzirkel	69,95 DM	Stonekeep	89,95 DM
Der Seelenturm	79,95 DM	Talisman	69,95 DM
Descent 2	89,95 DM	Terminator-Future Shock	79,95 DM
Die Fugger 2	79,95 DM	Terra Nova	79,95 DM
Die Siedler 2	79,95 DM	TFX EF 2000	89,95 DM
Duke Nukem 3D	79,95 DM	The Hive	69,95 DM
Earthsiege 2	79,95 DM	This means War	89,95 DM
Earthworm Jim 2+1	69,95 DM	Thunderhawk 2	89,95 DM
F1 Manager 96	69,95 DM	Tilt!	59,95 DM
Fantasy General	69,95 DM	Top Gun - Fire at Will	99,95 DM
Fifa Soccer 96	79,95 DM	Track Attack	79,95 DM
Formula 1 Grand Prix 2	99,95 DM	Voligas	89,95 DM
Frankenstein	89,95 DM	Warcraft 2	89,95 DM
Grand Prix Manager	89,95 DM	Wing Commander 4	94,95 DM
Hattrick!	79,95 DM	Wipeout	99,95 DM
Hugo 3	69,95 DM	Worms	79,95 DM
Indy Car Racing 2	79,95 DM	WWF Wrestlemania	89,95 DM

Versandkosten: Nachnahme 10,00 DM zzgl. NN-Gebühr, Vorkasse 7,00 DM.
Preisstimm und Preisänderungen vorbehalten. Weitere Software auf Anfrage!



In der Strandbar trifft Petko auf den Schwarm seines Lebens; von ihr bekommt er den Auftrag, die Insel vor dem Untergang zu retten.



Die Locations strahlen nur so vor niedlichen Animationen: Die Enten tuckern im Tümpel, und das Eichhörnchen turnt über die Äste.

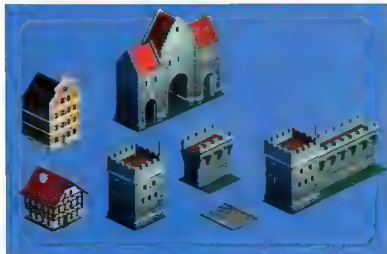
zu berechenbar zu machen, wird die Weltkarte bei jedem Spielstart per Zufall generiert.

Max Design goes Max

Eigens für dieses Programm hat die Max Design-Crew eine Engine entwickelt, die auf den ersten Blick an SimCity 2000 und Transport Tycoon erinnert: Die isometrische, dreh- und zoombare 3D-Landschaft besteht aus Wäldern, Bergen, Seen, Sümpfen und natürlich Siedlungen, die sich zu mächtigen Handelszentren entwickeln lassen. Veränderungen nehmen Sie nicht über die sonst üblichen Menüs vor, sondern es wird einfach auf das jeweilige Gebäude geklickt. Das Aussehen der Städte, das Straßensystem und die Handelsrouten dürfen Sie selbst entwerfen; wie beim Interplay-

Klassiker Castles können Sie z. B. eine Stadtmauer verlegen und Ihre Metropolen mit prächtigen Gebäuden ausstatten - mehrere hundert gerenderte Bauwerke sollen zur Verfügung stehen. Die Besonderheit: Beim Drehen des Geländes wird die Darstellung nicht wie bei Maxis' Chartbreaker „hingemogelt“ (Gebäude sehen aus allen vier Blickwinkeln identisch aus); statt dessen gibt es vier individuelle Ansichten eines Bauwerks. Weitere technische Besonderheiten: Das Programm unterstützt sowohl Windows 3.1 als auch Windows 95 und bietet Auflösungen von 640 x 480 bis 1.280 x 1.024 Bildpunkte bei 256 oder 16,7 Mio. Farben (TrueColor). Der Erscheinungstermin wurde für den Spätsommer dieses Jahres anberaumt.

Petra Mauwöder ■



Aus solchen Bauelementen (Mauern, Türme usw.) können Sie Ihre Hafen-Metropolen in 1602 beliebig zusammenbasteln.

Tourist: Schöne Ferien



Tourist - der Arbeitstitel deutet bereits an, um was es bei diesem Mix aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation geht. Sie fungieren als Reiseveranstalter und sollen für die unterschiedlichsten Zielgruppen neue, touristisch attraktive Gebiete erschließen. Ihrem Einfallsreichtum sind keine Grenzen gesetzt: Sie können in den Alpen Skipisten und Langlauf-Loupen einrichten, Survival-Trainings im brasilianischen Dschungel anbieten, in Las Vegas Casinos betreiben oder im Mittelmeerraum ein Hotel nach dem anderen hochziehen. Sportlich ambitionierte Urlauber sind ebenso zu berücksichtigen wie Kultur-Liebhaber; vom Animations-Programm bis zur Surfschule, von Reistunden bis zum Aquarellmal-Kurs sollte Ihr Angebot reichen, das man z. B. in Katalogen oder per TV-Spot anpreist. Ein weiteres zu lösendes Problem: Wie bringt man die Urlauber am schnellsten, billigsten und komfortabelsten ans Ziel? Da müssen Flugzeuge gechartert und Kreuzfahrtschiffe gebucht werden. Ob die Erhaltungssuchenden in der nächsten Saison wiederkommen, hängt außerdem davon ab, wie man mit Reklamationen, Dumpingpreisen der Konkurrenz, Umweltzerstörung und Naturkatastrophen umgeht. Wenn Ihre Gäste in einer Baustelle namens „Hotel“ übernachten müssen oder bei 40° im Schatten die Klimaanlage für mehrere Wochen ausfällt, sind das nicht die besten Referenzen.

Gespielt wird auf einer dreidimensional dargestellten Weltkarte, die den jeweiligen Urlaubsort (es soll mehrere hundert geben) herauszoomt und im Detail zeigt, wobei kleine Animationen das Gedränge am Strand oder den Betrieb auf einem Golfplatz illustrieren. Grundsätzlich basiert Tourist auf derselben Grafik-Engine wie 1602 - mit dem Unterschied, daß nur noch PCs mit Windows 95 oder Windows NT unterstützt werden. Dafür erwähnt das Spiel auch mit SuperVGA-Grafik und Hunderten von Gebäuden und Locations, die in TrueColor-Qualität gerendert wurden. Allerdings wird es noch ein Weilchen dauern, bis Sie sich gegen die Computergegner oder zu viert im Netzwerk um ausgelastete Bettenburgen streiten - der November 1996 wird als realistischer Release-Zeitpunkt angesehen.

**Seien Sie mittendrin, anstatt
nur in der 1. Reihe zu sitzen!**

Holen Sie das Sportereignis des Jahres auf Ihren PC! Euro 96 bringt Sie direkt auf den heiligen Rasen von Wembley, wo Sie mit Ihrem Team um die Meisterschaft kämpfen. Alle 16 Nationalmannschaften und natürlich auch alle Stars, wie z.B. Jürgen Klinsmann oder Roberto Baggio sind dabei. Unterschiedliche Kameraperspektiven lassen Sie das Spiel aus der „First Person Perspektive“ oder von den Zuschauerrängen erleben. Neueste „Motion Capture Technologie“ sorgt für einen Realismus, den nur noch das wirkliche Geschehen übertrifft.



UEFA
EURO 96
England

© 1994 UEFA TM

**OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT**



Spielen Sie jedes EM '96 Match mit dem Fußballteam Ihrer Wahl.



True 3D Grafikengine. Betrachten Sie die Action aus jedem Winkel.



Live Kommentar - direkt auf das Spielgeschehen bezogen.



Absolut realistische Bewegungsabläufe durch Motion Capturing.



Super Sound Kulisse. Hören Sie den Fanjubil, als wäre es live.



Detaillierte Statistiken zu allen Belangen des Teams und des Spiels.

Werden Sie Europameister!



Vertrieb: Keshiware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaurst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Puffssoft GmbH, Everdorger Straße 34, 49090 Osadbrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Gütztal, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

© 1994 Grendel Interactive Limited. All rights reserved.



X-Wing vs. TIE Fighter, Afterlife, Jedi Knight, Outlaws

Lucas-Evangelium



Gibt es ein Leben nach dem Tode? Im Prinzip ja. Das ist jedenfalls die Botschaft von Afterlife, einem Strategiespiel, bei dem ausnahmsweise mal nicht die Bedürfnisse der irdischen Bewohner gefragt sind, sondern die der Verbliebenen - kurzum: Sie schmeißen den Laden im Himmel und in der Hölle, nicht ohne dabei die Umsatzkurve

ständig im Blick zu behalten. Wenn sich die Seelen bei Ihnen wohlfühlen und sie entsprechend verwöhnt werden, entrichten diese gerne ihren Obolus - andernfalls bricht in Ihrem Reich das Chaos aus. Beispielsweise wallen eigene Regionen für die sieben Todsünden und die Tugenden eingerichtet und betreut werden. Nachdem Sie die

Was kommt nach Rebel Assault 2 und The Dig? LucasArts gibt sich innovationsfreudig: Während das Volk händeringend auf Monkey Island 3 und Indy Jones 5 wartet und das Hauptquartier in San Rafael heftig dahingehende Pläne dementiert, wildert die Software-Company von George Lucas in den angestammten Revieren von Maxis, überrascht mit einem graphisch extravaganten Adventure und versorgt vor allem die Star Wars-Anhänger mit gleich zwei neuen Action-Spielen. PC Games hat nachrecherchiert und zeigt die ersten Screenshots!

Neuankömmlinge begrüßt haben, weisen Sie ihnen eine geeignete Zone zu; unterschieden werden u. a. Charakter-Eigenschaften wie Mißgunst, Geiz, Großzügigkeit, Gefräßigkeit, Abstinenz, Fleiß, Faulheit, Hochmut und Bescheidenheit. Jede Seele muß dabei individuell nach ihren guten und schlechten Taten beurteilt werden. Auf die weltanschaulichen Hintergründe sollten Sie ebenfalls achten. Einige Ihrer Schützlinge glauben eventuell an die Wiedergeburt; also brauchen Sie Fahrzeuge, die eine Rückkehr in die Welt der Lebenden ermöglichen. Andere

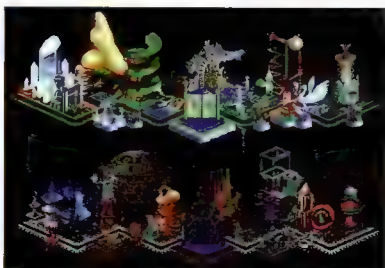
wiederum vertrauen darauf, daß alle Menschen ins Paradies kommen - Zeit, um im Garten Eden zusätzliche Kapazitäten zu schaffen. Weitere Probleme erwachsen durch irrwitzige „Natur-Katastrophen“: Gigantische Nasen, die jeden greifbaren Bewohner einsaugen, oder Eiszeiten in der Hölle bereiten dem Spieler einiges Kopfzerbrechen.

Heaven can't wait

So abgedreht diese Spielidee auf Anhieb klingen mag, so vielseitig und faszinierend sind



Die 3D-Ansicht läßt sich in mehreren Stufen zoomen; Dialogboxen im SimCity 2000-Stil informieren über die Gemütslage der Bewohner.



Bei der Gestaltung der „Gebäude“-Grafiken für Afterlife haben die Designer ihrer Phantasie verständlicherweise freien Lauf lassen können.



Knallige Farben und ein gewagter Pinselstrich - Outlaws überrascht mit einem für LucasArts-Spiele völlig ungewohnten Grafikstil.

letztendlich die daraus erwachsenden Möglichkeiten. Online-Hilfen und Tutorials erleichtern die ersten Schritte mit dieser komplexen „Simulation“; zusätzlich stehen Ihnen zwei putzige Assistenten, Engelchen Aria und Teufelchen Jasper, zur Seite, die Ihnen mehr oder weniger sinnvolle Vorschläge unterbreiten. Statistiken, Diagramme und Analysen geben schonungslos Auskunft über Ihre Begabung, mehrere Milliarden (!) Seelen gleichzeitig bei Laune zu halten. Mehr als 250 „Gebäude“ und Einzelobjekte dürfen verbaut werden - und das alles auf der gewohnten isometrischen 3D-Ansicht, natürlich in SVGA-Auflösung und mit der obligatorischen Icon-Steuerung. Übrigens: Afterlife wird vorrangig für Windows 95 entwickelt, erst danach kommen die Windows 3.1x-Benutzer zum Zuge.

Go West

Bei den Adventures gibt es zwei Neuzugänge: Während das reizende „Mortimer und die Geheimnisse des Medallions“ eher für die Jüngsten unter den Computerspielern gedacht ist, geht Outlaws („Vogelfreie“) eher in Richtung Vollgas alias Full Throttle. Als Thema hat man



sich diesmal die berühmten, „Spaghetti-Western“ herausgepickt, die von Kult-Regisseur Sergio Leone (Spiel: mir das Lied vom Tod) in den 60er Jahren begründet wurden und mit cineastischen Meilensteinen wie „Vier Fäuste für ein Halleluja“ ihre Fortsetzung fanden. Erzählt wird die klassische Story eines Desperados, der sich an einem mackelbesessenen Eisenbahn-Tycoon rächen will. Doch der Protagonist hat die Rechnung ohne die schiefwüchtige Bande seines Rivalen gemacht, die ab diesem Zeitpunkt die Treibjagd auf ihn eröffnet.

Mit Outlaws geht LucasArts in nahezu allen Bereichen neue Wege. Das fängt schon bei den Szenarien an: Grandiose Landschaftsplanogramme in leuchtenden, harmonischen Farben zeigen den Wilden Westen so, wie ihn uns Clint Eastwood und Lee von Cleef immer vorgegaukelt haben. Einen interessanten Kontrast dazu bilden die größtenteils recht kuriosen Charaktere in einem sehr eigenwilligen Comic-Stil mit deutlichen „Outlines“. Ebenfalls neu: Die Dig

Dynamic soft

CD-ROM

5th Musketeer	DV	79,95	Manic Karts	DA	39,95
Abuse	DV	69,95	Manic Karts 2 Special	DV	79,95
AH-64 Longbow	DV	85,95	Manopoly	DV	75,95
Alone in the Dark 1-3	DV	66,95	Navy Strike	DV	94,95
Albion	DV	85,95	NBA Live 96	DV	78,95
Arcade Amerika	DV	78,95	Need for Speed	DV	78,95
ATF US (X-Fighters)	DV	78,95	NHL Hockey 96	DV	78,95
Baldies	DV	68,95	Normality Inc.	DV	74,95
Ballie Isle 3	DV	73,95	Panzer General 2	DA	75,95

Die Siedler 2 DV 68,95

Bermuda Syndrome	DA	85,95	Raven Project	DV	59,95
Big Red Racing	DV	72,95	Rayman	DA	69,95
Bleib! (Scream)	DA	59,95	Red Ghost	DV	79,95
Braindead 13	DV	69,95	Rebell Assault 2	DV	83,95
Burning Steel 4	DV	71,95	Riddle of Master Lou	DV	69,95
Bureau 13	DV	24,95	Ripper	DV	78,95
Cosar 2	DV	79,95	Rise 2: Resurrection	DA	84,95
Crabtree Disaster	DA	84,95	RTL Samstag Nacht	DV	49,95
Chevyflucht von F5	DV	75,95	Sea Legends	DV	79,95
Chronomaster	DV	78,95	Sensible World of Soccer	DV	79,95
Civilization 2	DV	78,95	Shannara	DV	69,95
Command & Conquer	DV	89,95	Shockwave Assault	DV	79,95
Com & Con, Miss. CD	DV	34,95	Sid Meier Classics	DV	85,95
Conquest of the New World	DV	84,95	Silent Hunter	DV	69,95
Creature Shock	DV	39,95	Silent Thunder	DV	94,95
Crusader - No Remorse	DV	79,95	Simon 2 incl. T-Shirt	DV	68,95
Cyberia 2	DV	69,95	Skunny	DA	56,95
Cybermage	DV	78,95	Space Bucks	DV	69,95
Cyberspeed	DV	71,95			
Daggerfall	DV	78,95			
Defcon 5	??	78,95			
Der Druidenzirkel	DV	71,95			
Descent 2	DA	78,95			
Destruction Derby	DA	89,95			
Die Fugger 2	DV	79,95			
Die Siedler	DV	45,95			
Die Siedler 2	DV	68,95			
Discworld	DV	78,95			
Duke Nukem 3D	DA	79,95			
Dungeon Keeper	DV	78,95			
Earthworm Jim	DA	79,95			
Earthworm Jim 1&2	DV	68,95			
Ecco the Dolphin	DV	56,95			
EP 2000 (TPX)	DA	89,95			
ESPN Extreme Games	DA	58,95			
F1 Grand Prix 2	DV	94,95			
F1 Manager	DV	77,95			
Fade to Black	DV	39,95			
Fast Attack	DV	64,95			
FIFA Soccer 96	DV	78,95			

Cyberia 2 DV 69,95

Space Marines	DV	79,95	Top Gun-Fire at Will	DV	78,95
Speed Haste	DV	55,95	Torin's Passage	DV	84,95
Star Trek: Deep Space 9	DA	77,95	Track Attack	DV	71,95
Star Trek: Final Unity	DV	73,95	Urban Runner	DV	84,95
Steel Panthers	DV	75,95	US Navy Fighters Gold	DV	85,95
S.T.O.R.M.	DA	78,95	Warcraft 2	DV	79,95
Stonekeep	DV	90,95	Warhammer	DV	69,95
Syndicate Plus	DV	79,95	W. Gretzky All Stars	DA	72,95
System Shock	DV	39,95	Westwood Compilation	DV	79,95
T-MEK	DA	79,95	Wing Armada	DA	29,95
Teamfight	DV	84,95	Wing Commander 3	DV	78,95
Terminator Future Shock	DV	78,95	Wing Commander 4	DV	99,95
Terra Nova	DA	77,95	Worms	DV	69,95
Terra Nova	DV	77,95	Worms Reinforcements	DV	39,95
The Dig	DV	78,95	WWF Wrestling	DA	84,95
Thirteen War (W95)	DV	85,95	WWF Wrestling	DA	84,95
Thunderhawk 2	DV	79,95	Wingman Extreme	Joystick	99,95
Tie Fighter	DA	67,95	ThrusterMaster 12	Lenkrod	249,95
TIT I	DA	59,95			
Top Gun-Fire at Will	DV	78,95			
Torin's Passage	DV	84,95			
Track Attack	DV	71,95			
Urban Runner	DV	84,95			
US Navy Fighters Gold	DV	85,95			
Warcraft 2	DV	79,95			
Warhammer	DV	69,95			
W. Gretzky All Stars	DA	72,95			
Westwood Compilation	DV	79,95			
Wing Armada	DA	29,95			
Wing Commander 3	DV	78,95			
Wing Commander 4	DV	99,95			
Worms	DV	69,95			
Worms Reinforcements	DV	39,95			
WWF Wrestling	DA	84,95			
WWF Wrestling	DA	84,95			
Wingman Extreme	Joystick	99,95			
ThrusterMaster 12	Lenkrod	249,95			

F1 Grand Prix 2 DV 94,95

Formula One Grand Prix	DA	39,95	MS Sidewinder Pro	Joystick	
Frankenstein (Win 95)	DV	90,95	Wingman Extreme	Joystick	99,95
Gabriel Knight 2	DV	84,95	ThrusterMaster 12	Lenkrod	249,95
Grand Prix Manager	DA	84,95			
Hard Ball 5	DV	78,95			
Hattrick	DV	78,95			
Hot Octane	DV	39,95			
Hugo 3	DV	75,95			
Indy Car Racing 2	DV	78,95			
Kings Quest 7	DV	39,95			
Lode Runner (Netwin)	DV	79,95			
MAG!	DV	73,95			
Magic Carpet Plus	DV	35,95			
Magic Carpet 2	DV	85,95			

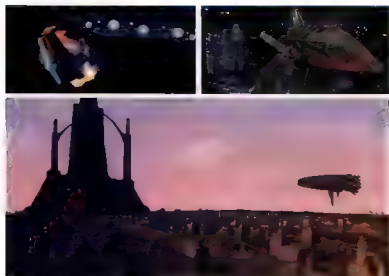
Versandkosten: Wochenkarte 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartegebühr) • Vorkasse 6,95 DM
Wir versenden ausschließlich in SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Ladenlokal: Krauzensteinstr. 12 • 78224 Singen/Hw.

Bei Annahmeverweigerung brauchen wir eine Kostenspächte von 25,00 DM
Ist, Winter- & Intimer und Preisänderungen vorbehalten - Ladepreise können variieren



Auf der Londoner ECTS ermöglichte LucasArts den Fachbesuchern einen ersten Blick auf die fabelhaften HiRes-Zwischensequenzen von Jedi Knight.

war anscheinend das letzte Adventure mit VGA-Grafik - Outlaws bietet durchgängig SVGA-Bilder, -Animationen und -Cut-Scenes. Der eigentliche Clou: Der Spieler erlebt das Geschehen von Anfang bis Ende aus der Ich-Perspektive, was insbesondere bei einigen Action-Sequenzen zum Tragen kommen soll. Darüber hinaus plant LucasArts eine Netzwerk-Option.

Rückkehr einer Legende

Neben einer Fortsetzung der X-Wing-Serie (siehe Kasten) ist auch ein zweiter Teil des Star Wars-3D-Actionspiels geplant, der im letzten Jahr für Furore sorgte. Untertitel: Jedi Knight. Im Mittelpunkt der Story steht erneut der Söldner Kyle Katarn, der im Vorgänger den Bau ei-

ner ultimativen imperialen Soldaten-Gattung vereiteln konnte. Diesmal hat Kyle Katarn die Ursprünge des Jedi-Ordens vor Augen: Gewappnet mit dem Wissen um die Tugenden und Fähigkeiten eines echten Jedis soll er insgesamt sieben Jedi-Ritter der dunklen Seite der Macht (Darth Vader ist deren prominentester Überläufer) an der Bemächtigung eines verborgenen Jedi-Friedhofes hindern - was den Einfluß dieser Spezies natürlich ins Unermeßliche steigern würde. Schon der erste Teil war durch seine herausfordernden Puzzles, die mehrgeschossigen, teils schwindelerregend hohen Gebäude und das komplexe Leveldesign seiner Zeit weit voraus. Diese Vorzüge wurden ebenso verfeinert wie die 3D-Engine: SVGA-Grafik ist das Stichwort - schließlich wird man Jedi Knight zwangsläufig mit Duke Nukem 3D vergleichen. Besonderer Wert wird diesmal

auch auf die Mehrspieler-Optionen gelegt - einer der wenigen Schwachpunkte des Vorgängers. Nach eigenen Angaben möchte LucasArts mit Jedi Knight den treuen Star Wars-Fans einen langgehegten Wunsch erfüllen: In der Rolle des Kyle Katarn dürfen Sie nämlich auch mit Ihrem funkelnagelneuen Laserschwert herumfuchteln. Am Ende einer langen Auseinandersetzung mit den Abtrünnigen des Guten steht die Chance, in die Runde der Jedi-Ritter aufgenommen zu werden - Luke Skywalker und Altmaster Obi Wan Kenobi freuen sich schon auf Sie! Auf der im Mai stattfindenden E3 in Los Angeles wird LucasArts alle angekündigten Spiele in detail der Fachpresse vorstellen - ein weiterer Grund, um den Messe-Bericht in der PC Games 7/96 keinesfalls zu verpassen.

Petra Maueröder ■

X-Wing vs. Tie-Fighters

Wing Commander Armada in der Star Wars-Galaxie - so muß man sich die Fortsetzung der beiden erfolgreichen Krieg der Sterne-Aktionsspiele X-Wing (1993) und Tie Fighter (1994) vorstellen. Das speziell für Multiplayer-Zwecke ausgelegte Programm basiert auf der Engine seiner Vorgänger, ist nun aber ein pures hochauflösendes Vergnügen: SVGA-Qualität, die mit Rebel Assault 2 oder Wing Commander 4 vergleichbar ist, allerdings in Echtzeit berechnet - das schreit geradezu nach dicken Rechnern mit ordentlich MHz und RAM unter der Haube. Wie die Screenshots eindrucksvoll dokumentieren, sind die Außenverkleidungen der Raumschiffe mit detaillierten Bitmap-Texturen überzogen. Wo zuvor noch Gebilde aus blanken Polygonen über den Bildschirm donnerten, sind es nun fast fotorealistisch wirkende Abfangjäger, die um einen herumzuschwirren. Wenn Sie sich eher zu den Dienern des Imperiums zählen und mit einem japsenden Darth Vader als Vorge-



Gewohntes Bild für TIE Fighter-Veteranen: Ein X-Wing schaukelt durch's Fadenkreuz - ein Knopfdruck genügt, um seiner Abschußliste einen Strich hinzuzufügen. Mit den Cockpit-Displays behält man Schildstärke, Bewaffnung und Radar im Überblick.

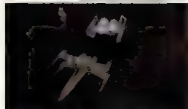


Inside out: Der TIE Bomber macht von außen eine gute Figur.

setzen leben können, fliegen Sie auf der dunklen Seite der Macht in TIE Fightern, TIE Bombern und diversen TIE Jägern. Als Kollege von Milchbubi Luke und Schwesterherz Leia dürfen Sie in den Maschinen vom Typ X-Wing, Y-Wing, A-Wing und B-Wing Platz nehmen. Die Steuerung (geflohen wird sinnvollerweise mit dem Joystick, die üppig belegte Tastatur dient der Waffenauswahl, Kommunikation, Navigation etc.) orientiert sich stark an den Vorgängern; das „Armaturenbrett“ in den Abbildungen dürfte Ihnen als Veteran also durchaus bekannt vorkommen. Stereo-Soundeffekte und der Original-Soundtrack machen die Star Wars-Illusion perfekt. Herzstück des neuen Titels sind jedoch die Mehrspieler-Optionen; per Modem, Nullmodem oder IPX-Netzwerk können sich mehrere Spieler gleichzeitig in die „Laser-Show“ einklinken. Der Reiz, gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, ist natürlich ungleich höher als im Einzelspieler-Modus.



In der Vergrößerung erkennt man, mit welch filigranen Texturen die Raumschiffe „tapeziert“ wurden.



Dramatisch: In den umschaltbaren Außenansichten kann man die Jagd eines TIE Bombers auf den X-Wing „live“ mitverfolgen.

„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff.“

SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC



NBA

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

i love
this game!

EinSchalten!

NBA Play Offs

DSF

weekdays - freitags

18.15 Uhr

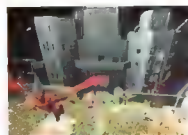
Garantiert nichts für schwache Nerven: Das Anfang 1995 erschienene Action-Adventure Ecstatica, vielbeachteter PC-Einstand von C64-Legende Andrew Spencer, bekommt einen Nachfolger. Noch größer, noch schöner, noch fesseln-der - wir haben schon mal probegegruselt.



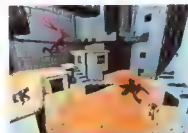
Gegen die okkulten Fähigkeiten des übermächtigen Voodoo-Priesters hat man von vornherein verdammt schlechte Karten.



Die denkbar ungünstigste Ausgangsposition für einen raschen Sieg...



Sein Privat-Schloß hat unser Held auch etwas anders in Erinnerung...



Spektakuläre Kameraperspektiven sind eine Spezialität von Ecstatica 2.



Monster statt Gartenzwerg - so was hat nicht jeder im Vortagen.

Ecstatica 2 Runde Sache

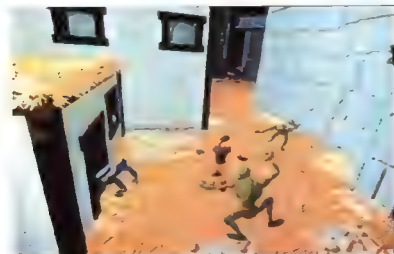
Wie jedes ordentliche Spiel hatte auch Ecstatica ein Happy-End - der Held rettet die Dame seines Herzens aus den Klauen der Dämonen und galoppiert mit ihr dem Sonnenuntergang und dem heimatischen Schloß entgegen. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann... - haaaaalt, zu banal! Ecstatica wäre nicht Ecstatica, wenn die beiden bei ihrer Ankunft nicht im wahren Sinne des Wortes über Leichen gehen müßten. Die Unterschätzung einer Handvoll plüschiger Monster erweist sich als grober Fehler. Als der Jüngling wieder aufwacht,

findet er sich in Ketten wieder und das Mädchen ist spurlos verschwunden. Ein Greis, der das Massaker überlebt hat, ermöglicht ihm die Flucht und klärt ihn über seine Mission auf: Bis zum Anbruch der Mittsommermacht muß er ein okkultes Emblem beschaffen, die vier Schergen eines infernalischen Zauberers besiegen und nebenbei sein Herzblatt aufstöbern.

Alone in the Dark

Ebenso wie beim Vorgänger sind die Schauplätze und Figuren ausschließlich aus Kugeln

und Ellipsen zusammengesetzt. Der entscheidende Unterschied liegt bei der Auflösung, denn die beträgt nunmehr 640 x 480 Bildpunkte. Allein die Anzahl der vordefinierten Kameraperspektiven verachtete sich von 250 auf etwa 2.000! Von den zahlreichen und größeren Locations verspricht man sich bei Psygnosis eine längere Spieldauer als beim deswegen gerügten Ecstatica. Vom Schloß aus unternehmen Sie Expeditionen zu den Feen und Goblins im Wald oder besuchen ein nahegelegenes Dorf, eine abgegangene Kapelle sowie einen Friedhof, wo es natürlich vor Vampiren und Geistern nur so wimmelt. Das Motto lautet also auch diesmal: „Austeilen und einstecken“. Wehren muß man sich entweder mit Händen und Füßen (der Hauptdarsteller beherrscht mehrere Kicks und Punches) oder mittels einer Waffe; Schwerter, Äxte, Knüppel uvm. gehören zu Ihrem Handwerkszeug, das mit der Tastatur bedient wird. Zusätzlich ist es nun möglich, mächtige Zaubersprüche anzuwenden, die man sich allerdings erst einmal anzuzeigen hat. Der Be-



Drei gegen einen: Der namenlose Hauptdarsteller wird von allen Seiten gleichzeitig attackiert - nur einer von über 2.000 Blickwinkeln!

zeichnung Action-Adventure wird das Programm durch die eingeflochtenen Puzzles gerecht. Ecstatica 2 richtet sich nicht mehr ausschließlich an ein erwachsenes Publikum - ganz im Gegensatz zum ersten Teil, der vor schwarzem Humor nur so triefte; makabre Grausamkeiten jenseits des guten Geschmacks wollen sich die Designer diesmal verkleinen. Wenn Sie Ecstatica mochten, können Sie sich die Fortsetzung schon mal für den Weihnachts-Wunschzettel '96 vormerken.

Petra Maueröder ■

Das Rock'n Roll - Adventure mit **AEROSMITH**



**DER KICK
MIT DEM
PICK!**

Quest for Fame

Der **V-PICK-CONTROLLER**, ein elektronisches Plektron wird mitgeliefert und verwandelt Ihren PC in eine **VIRTUELLE GITARRE**

DER WEG ZUM RUHM!

Quest for Fame reißt Dich aus der unbedeutenden Dunkelheit ins Rampenlicht eines Rockstars.

Unterimm die ganze Tour - improvisiere mit Deiner Kellerband, trete in kleinen Blues-Bars auf und lass es im Tonstudio krachen.

Dann der ultimative Kick - ein Gig mit Aerosmith im Hummigdome vor Tausenden von Fans. Ein Traum wird wahr.

PRESSESTIMMEN:
PC Action: 81%, "... macht riesig Spaß."
PC Player: 79%, "... die beste Erfindung
seit dem Röhrenverstärker von Marshall."
TV Today: „Geniales Game“

- Du kannst bei den heißesten Aerosmith-Hits die Lead-Gitarre übernehmen: Love In An Elevator, Livin' On The Edge, Eat The Rich, Shut Up And Dance und anderen.
- Packende Musikvideos, Grafiken und Animationen.
- 4 Schwierigkeitsstufen, 11 interaktive Szenen und Live Auftritte von Aerosmith.
- Die Bandmitglieder geben ein gnadenloses Feedback über Deine Leistung.

Quest For Fame Web-Site: <http://www.virtualmusic.com/qff.html>

Quest For Fame Hotline: 0180/530 45 25

Für Windows 3.1 & Windows 95 - Ab Juni auch für Mac



IBM

INTERACTIVE BY
BMG
INTERACTIVE

Im Konsolenbusiness erlangte der Programmierer David Perry mit Titeln wie *Cool Spot*, *Aladdin* und *Earthworm Jim* den Status des Starentwicklers. Mit ebensolcher Perfektion will er nun unter der Federführung von Interplay die 3D-Spielewelt auf dem PC revolutionieren. Wir warfen einen ausführlichen Blick auf sein erstes, wohl bahnbrechendes Projekt.



MDK

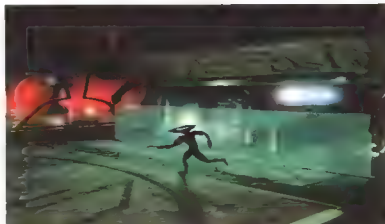
Killer Instinct

Das Vorurteil, daß Konsolenentwickler nur belanglose Hüftspielen, *Beat'em Ups* und *2D-Shoot'em Ups* auf die Beine stellen können, ist nach wie vor weit verbreitet. Um so kritischer wird wohl mancher die Ankündigung aufnehmen, daß David Perry, der absolute Star unter den Konsolenentwicklern, sein erstes PC-Projekt in Angriff genommen hat. Doch wider Erwarten handelt es sich dabei nicht um eine Fortsetzung seiner *Earthworm Jim*-Serie, die von PlayMates Interactive und Activision erst kürzlich auf die PC-Plattform portiert wurde, vielmehr knobelte David Perry ein Spielprinzip aus, das es so

auf dem PC noch nicht gab. Generell fällt *Murder Death Kill*, das in spezieller Rücksicht auf den deutschen Markt mit dem Kürzel MDK betitelt wurde, in den Bereich der 3D-Actionspiele, hat aber mit Programmen wie *Duke Nukem 3D* nur sehr wenig gemeinsam.

1999, Kirkcaldy, Schottland

Die Menschheit wird der bislang schlimmsten Gefahr ausgesetzt, als plötzlich über endlose, elektrische Röhren die sogenannten *Stream Riders* in ihre Galaxie surfen. Unter ihnen befindet sich auch Günter Glut, der mit acht sich bewe-



SVGA-Auflösung, grandioses Design und phantastische Lichteffekte machen die City-Sequenz zum absoluten Augenschmaus.

Der Kampf gegen Günter Glut

genden Riesenstädten, sogenannten „City Mine Crawlers“, an die Erde andockt und die Rotation des blauen Planeten dadurch zum Stillstand bringt. Nur die Erfindung von Doktor Fluke Hawkins kann die Erde noch retten. Bones, ein genetisch veränderter Hund und Kurt Hectic, sein Protege, stellen sich wie Ingenieur Q und Spezialagent James Bond heldenhaft in den Dienst der Menschheit und machen sich auf, die acht City Mine Crawlers auszuschalten.

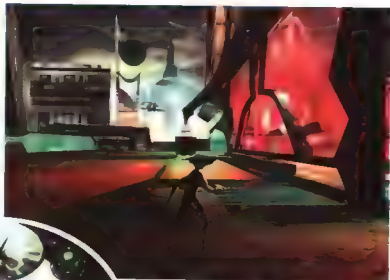
Das komplett in SVGA ablaufende Geschehen begeistert mit genialen Videosequenzen, perfekter Echtzeit-3D-Darstellung und einem Grafikstil, der seinesgleichen sucht. Hier lassen sich lediglich renommierte Künstler wie Casaro oder Moebius als Vergleich hinzuziehen. Das interessante Leveldesign steht diesem Niveau in keinsten Weise nach und



Hier sieht man, wie Hectic die Waffe vom Gesicht abmontiert.



In der Freefall-Sequenz zu Beginn eines Level stürzt man mit der Waffe am Gesicht montiert auf die Mining City zu.



In der Stadt darf man auf eine zweite Perspektive umschalten, die das Geschehen von der Seite oder aus der Vogelperspektive zeigt.



überzeugt mit vielfältigem Gameplay. Generell ist jeder der acht Levels in vier verschiedene Stages unterteilt. Zunächst wird Hectic, der Held des Geschehens, von Bone am äußersten Rand der Atmosphäre abgesetzt, von wo aus er im freien Fall auf die City Mine zustürzt. Das Problem hierbei sind die Radarfallen, die eine Rakete losschicken, sobald man zu oft auf dem Radarschirm aufgetaucht ist und so das Alert Meter in die Höhe getrieben hat. Dieses Alert Meter ist grundsätzlich das wichtigste Instrument im Spiel. Sorgt man für zu viel Aufsehen, stürmen um so mehr Feinde - die sogenannten Sentries - herbei. Während dieser „Free Fall-Stage“ steuert man Hectic im Sniper-Gun-Mode, d. h. die Waffe ist am Gesicht befestigt und man sieht die Umgebung durch eine Kamera aus der Ego-Perspektive. Visiert man ein Ziel an, wird durch drei verschiedenfarbige Lock-On-Rahmen die Treffervahrscheinlichkeit angezeigt, die zwischen 50% und 100% liegt.

Alarmstufe Rot

In der folgenden Traversal-Stage, die in der City spielt, nimmt Hectic die Waffe

zunächst ab und montiert sie am Arm. In diesem Modus sieht man das Geschehen entweder aus der Vogelperspektive oder von einer seitlich postierten Kamera, ähnlich wie in Alone in the Dark, nur etwa zwei Klassen besser. Hier kommt die Einzigartigkeit der Grafik mit perfekten Lichteffekten und phantastischen Gebäuden am besten zur Geltung. Weniger Bewunderung, dafür mehr Beachtung, muß man den umherstreifenden Wachen und Sentries schenken. Im Notfall empfiehlt es sich, in den Sniper-Darstellung-Modus zurückzuschalten (wodurch man für die Gegner unsichtbar wird) oder „The Worlds Most Interesting Bomb“ zu nutzen. Verrückte Katapulte, der Schlafraum der Sentries oder die explodierenden Planeten sorgen für Spannung während dieser Spielstufe. Im dritten Abschnitt muß der mächtige Commander der Mining City ausgeschaltet werden, wobei ein Schuß bei weitem nicht ausreicht; außerdem lenken die heranströmenden Wachen mächtig vom Hauptbösewicht ab. Auch während dieser Spielstufe darf man jederzeit zwischen den zwei

verschiedenen Perspektiven wählen.

Nach der Vernichtung des Obermotzes sollte man schnellstmöglich seinen Raketenrucksack zünden und zum Raumschiff von Bones zurückkehren, der dafür ein spezielles Fangnetz vorbereitet hat. Diese Spielstufe ist optisch und spielerisch mit dem Freefall-Level gleichzusetzen.

Sensationelles PC-Debüt

Wahnsinn! Dies ist das einzige, was einem zu diesem Spiel einfällt. Während den meisten Spielern die üblichen 3D-Ballereien nur noch ein müdes Gähnen abringen können, und der Markt mit Alone in the Dark-Clones überschwemmt wird, entfacht dieses Debüt-Werk von Shiny Entertainment neues Feuer in diesem Genre. Die grandiose Action-Mischung gepaart mit eindrucksvollem Grafikdesign und technischer Perfektion dürfte die PC-Spielewelt einen ganzen Schritt nach vorne bringen. Für die optimale Performance ist übrigens ein Pentium 75 anzuraten.

Hans Ippisch ■



Beim Flug durch die Atmosphäre wird man von zahlreichen Raumschiffen und Raketen bedroht.



Kurt Hectic, der Held des Spieles, kann die Waffe am Gesicht oder am Arm montieren.



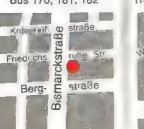
Sunnyboy David Perry, ein gebürtiger Ire, hat seine Zelte mittlerweile am Laguna Beach in Los Angeles aufgeschlagen.

CD	Disc	PC-Spiele	CD	Disc	PC-Spiele	CD	Disc	PC-Preinstall	CD	Disc
Abuse (dt.)	69,99	Come Wars (dt.)	89,99	Vollzug - Full Throttle (dt.)	89,99	Privatier	20,95			
Adams Family Pinball	79,99	Grand Prix Manager (dt.)	69,99	WarCrash 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99	Rebel Assault (engl., dt./US)	29,99			
Asterix	79,99	Hardline	69,99	WuMandrill - Dark Conquest	29,99	Rusefall (dt.)	29,99			
Chad-Land Longfellow (dt.)	89,99	Heart of Darkness	69,99	WuMandrill - im Schatten ... (dt.)	69,99	Sam & Max (dt.)	29,99			
Alban (dt.)	89,99	Harvest of Magic (dt.)	59,99	Warplanes 2	109,99	Sm City Enforcer (dt.)	19,95			
Alisan Trilogy	89,99	Harvest of Magic (dt.)	59,99	Wavebird (dt.)	29,99	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Alte Zeiten, die Dark Trilogy (dt.)	79,99	Hugo	69,99	Westwood Game - Lands of Lore	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Ancient Empires (dt.)	79,99	IndyCar Racing 2	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Amrit of Dunes (dt.)	79,99	King of the Hill (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Arceade America (dt.)	79,99	Kingdom of Magic (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
AspenSprinter (dt.)	89,95	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
A.T.P. (dt.)	89,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Azrael's Tears (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Balkies (dt.)	69,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Baphomet's Fluch (dt.)	69,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Battle Ship (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 2 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 3 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 4 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 5 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 6 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 7 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 8 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 9 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 10 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 11 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 12 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 13 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 14 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 15 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 16 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 17 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 18 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 19 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 20 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 21 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 22 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 23 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 24 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 25 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 26 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 27 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 28 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 29 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 30 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 31 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 32 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 33 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 34 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 35 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 36 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 37 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 38 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 39 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 40 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 41 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 42 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 43 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 44 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 45 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 46 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 47 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 48 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 49 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 50 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 51 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 52 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 53 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 54 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 55 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 56 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 57 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 58 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 59 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 60 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 61 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 62 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 63 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 64 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 65 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 66 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 67 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 68 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 69 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 70 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 71 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 72 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 73 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 74 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 75 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 76 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 77 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 78 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 79 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 80 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 81 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 82 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 83 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 84 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 85 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 86 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 87 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 88 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 89 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 90 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 91 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 92 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 93 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 94 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 95 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 96 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 97 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 98 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 99 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 100 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 101 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 102 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 103 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 104 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 105 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 106 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler	29,99			
Beats 107 (dt.)	79,99	Lands of Lore (dt.)	79,99	Westwood of Kyranada 1-3, Dune 2	70,95	Sm City Enforcer - Der Spieler				



Wo Sie uns finden: Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Merke! Point	Merke! Point	Merke! Point	Merke! Point	Merke! Point	Merke! Point
Berlin – Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 80 21 U-Bahn 6 Bus 144	Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 754 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstraße Bus 170, 181, 182	Berlin – Friedrichshain Petersburger Straße 54 Tel.: (030) 427 37 11 Te.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 S-Bahn, Friedrichsh Trom 20, 21, Persendahlstr Bus 172, 204	Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 19 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 172, 204	Berlin – Tegel Brunnowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 134, 175, 222	Hamburg – Harvestehude Grindelberg 73/75 Tel.: (040) 429 11 39 U-Bahn 3 Hohlfußbrücke Bus 35, 102



FRÜHLINGSERWACHEN!

Fast geschenkt!

Flight Unlimited
Terminal Velocity
FX Fighter
Pinball Fantasies
Jagged Alliance
Primal Rage
Pool Champion
Warlords 2 Deluxe
Entomorph
Great Naval Battles 4

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knüllerpreis!

Anstoss
Anstoss World Cup
Jack Nicklaus Golf

CD-ROM

komplett **29,99**

Unser Tip des Monats:

Duke Nukem 3D

Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben! Duke Nukem 3D setzt mit seiner zukunftsweisenden 3D-Engine neue Maßstäbe bei 3D-Action-Spielen!

CD-ROM *

69,99

Hammerpreise! Betrayal At Krondor

CD-ROM *

Police Quest 4
dt., CD-ROM *

Creature Shock
dt., CD-ROM

Kyrandia 3
dt., CD-ROM

je **19,99**

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Magic Carpet 2
dt., CD-ROM

39,99

X-Wing
dt., CD-ROM

39,99

Indiana Jones
Desktop Adventure
dt., CD-ROM *

29,99

Prisoner of Ice
incl. Lösungsbuch
dt., CD-ROM

29,99

Die Originale der Telekom! — jetzt endlich lieferbar —

Telefonbuch
für ganz Deutschland
auf einer CD-ROM
29,50

Gelbe Seiten
für ganz Deutschland
auf einer CD-ROM
69,00

Urban Runner

Intigen, Verfolgungsjagen, knisternde Krimi-
Atmosphäre, professionelle Special-Effects
— voraussichtlich ab Ende Mai —

CD-ROM * **85,00**

Die Siedler 2

kompl. dt., CD-ROM

69,99

Selt
03.05.96
auch in
Koblenz

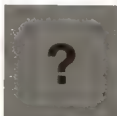
Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH — Versandzentrale
Bismarckstraße 63 — 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 9:00-20:00 Uhr Sa 9:00-18:00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX — Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point

* Die Drucklegung noch nicht erschienen. Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. umheller und Preisänderungen vorbehalten. Im gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne verschicken. Versandfertig, Nachnahme, 9,99 DM + 3,- Post- und Porto-Gebühr — Kreditkarte 9,99 DM. Versandkosten, Nachnahme, 9,99 DM + 3,- Post- und Porto-Gebühr — Kreditkarte 9,99 DM. Express-Versand und UPS auf Anfrage — Ausland nur gegen Vorlage zzgl. 20,- DM



Die Siedler 2: Veni, vidi, vici

Conquest of Pa

Vier Völker, zehn Missionen, 65.000 Sprites und über 750.000 Pixel pro Bildschirm - und das ist noch lange nicht alles, was die Blue Byte-Mannschaft mit der Fortsetzung ihres erfolgreichsten Programms (seit 1994 ununterbrochen in den PC Floppy- und Amiga-Charts, über 200.000 verkaufte Exemplare, etliche Auszeichnungen) zu bieten hat. Die Siedler 2 imponierten mit überarbeiteter Steuerung, bezaubernder HiRes-Grafik und dem bewährten Spielprinzip.

Nach einem orkanbedingten Mast- und Schotbruch entdecken die „Römer“ (so heißen Ihre Siedler seit neuestem) eine Insel mit zwei Bergen, auf der sie sich notgedrungen niederlassen. Die Bewohner bauen Unterkünfte aus Holz und Granitsteinen, richten ein raffiniertes Wegesystem ein und bilden Handwerker aus. Mit Brot, Fischen und Schinken versorgt man die Arbeiter in den Gold-, Kohle- und Eisenerz-Bergwerken, die wiederum die Rohstoffe für Münzen, Werkzeuge und vor allem Waffen besorgen. Letztere dienen zur Verteidigung des eroberten Geländes, das mit Kasernen und Wachtürmen abgesichert wird. Drei gegnerische Völker (Afrikaner, Asia-

ten, Wikinger) streiten sich mit Ihnen um fruchtbare Ländereien; über kurz oder lang kommt es daher zum bewaffneten Clinch, bei dem sich die Soldaten mit Schwertern duellieren. Sinn und Zweck der Siedelei ist es, einen reibungslosen Wirtschaftskreislauf in Schwung zu bringen: ohne Bauernhof kein Getreide, ohne Getreide kein Mehl und ohne Mehl kein Brot. Entsprechendes gilt für die Herstellung von Waffen und Zubehör, mit dem man all die Schlosser, Bäcker und Bierbrauer ausstattet. Gleichzeitig schützt man sich mit stationären Katapulten vor potentiellen Angreifern und attackiert gegnerische Stellungen mit möglichst gut ausgebildeten Kriegern.

Das Rauschen im Walde

Bei den Siedlern ist die Umwelt noch in Ordnung: satte Wiesen, idyllische Seen und Teiche, Sümpfe, Gebirge, Wüsten und Wälder verteilen sich über die Landschaft. Hier gedeiht ein Artenreichtum wie aus Brehms Tierleben: Karnickel, Füchse und Hirsche toben durch's Gehölz und ergänzen bei Vorhandensein eines Waidmanns den Speiseplan der Siedler. Zu sehen ist jeweils nur ein vogelperspektivischer Ausschnitt des gesamten Gebietes; durch das Aufstellen militärischer Bauwerke wird der Blick auf dahinterliegende Gebiete frei, und das Staatsgebiet ver-

Farsturm
Der Förster pflanzt junge Bäume und sorgt so für einen sich regenerierenden Baumbestand.



Steinmetz
Der Steinmetz klopft aus Steinblöcken die Quader für die Konstruktion von Gebäuden.



Fischerhütte
Der Fischer angelt am Meeressküto und an Seen nach frischen Fischen.



MEU: Jägerhaus
Der Jäger geht in seinem Revier auf die Pirsch nach Hasen, Füchsen, Hirschen usw.



Brunnen
Fördert Wasser aus unterirdischen Quellen, das für die Schweinezucht, die Bräunerei sowie die Bäckerei benötigt wird.



MEU: Katapult
Diese Fernkampfwaffe greift automatisch alle militärischen Gebäude im Reichweite an.



MEU: Münzspeicher
Aus Geldsackts entstehen hier Münzen zur Bezahlung der Kämpfer.



In dieser Szene streiten die Soldaten der Wikinger und Römer um die Wachtürme und Baracken, die an der gemeinsamen Grenze aufgestellt sind. Der Sieger kassiert das umkämpfte Gebäude und fackelt alle gegnerischen Häuschen im Einzugsgebiet automatisch ab.



Ein Schiff wird kommen: schon bald kann man Segelschiffe für die Beförderung von Waren zu entlegenen Ufern nutzen (oben). Klickt man ein Gebäude an, bekommt man die dort vorrätigen Materialien und die Produktivität aufgelistet (rechts).



radise

Bergwerk

Je nach Rohstoff-Vorkommen wird hier entweder Gold, Kohle, Eisenerz oder Granit gefördert.



Fleischerei

Verarbeitet die ungelieferten Schweine zu Schinken, den die Gruben-Arbeiter wofürstern.



Bäckerei

Produziert aus Mehl Brot für die Versorgung der Kumpel in den Minen.



Eisenschmelze

Gewinnt aus Eisenerz den Ausgangsstoff für Werkzeuge und Waffen.



Holzfräherbütte

Der Holzfräher sucht nach statischen Bäumen und legt diese flachgerecht an.



Schmiederei

Produziert aus Holz und Stahl allerlei Werkzeuge, u. a. Hammer, Säge, Axt, Fleischbeil und Hacke.



Schmiede

Ist hauptberuflich mit dem Herstellen von Waffen (Schwärer und Schilde) beschäftigt.



Farmhof

Der Landwirt sät und erntet Getreide für Windmühlen, Brauereien und die Verfütterung an Schweine.



NEU: Spinnerei

Dieses Gebäude ist nur für die Erkundung unbekannter Gebiete geeignet, vergrößert aber nicht das eigene Gebiet.



Werk

Konstruiert Angler-Boote und (auf Wunsch) größere Transport-Schiffe.



NEU: Wachtturm

Maximal drei Krieger fungieren als Grenzbeamte.



Barracks

Da nur zwei Soldaten hineinpassen, dient die Barracks in erster Linie zur Erweiterung des Staatsgebietes.



NEU: Hafen

Die Motivation der Soldaten fällt sich mit frischen Hopfenkalkschalen (spide Bier) steigern.



NEU: Eisenbahn

Die belästigten Tiere können doppelt so viele Waren wie ein Goldfisch befördern. Voraussetzung ist allerdings eine asphaltierte Straße.



Schweineweiden

Günstigend Getreide und Wasser vorausgesetzt, gedeihen hier prückige Eber, auf die bereits der Schlächter wartet.



NEU: Hafengebäude

Wird als Waren-Zwischenschlager für den Warentransport via Schiff benutzt.



Lagerhaus

Ist als Depot für Nahrungsmittel, Werkzeuge, Waffen usw. gedacht.



Wachhaus

Mit bis zu sechs Soldaten können vor allem heilungskämpfe Gebiete gut gesichert werden.



Hauptquartier

Ihre Basis ist das wichtigste Gebäude in jedem Volk; wird es zerstört, haben Sie das Spiel verloren.



Fortung

Die extrem widerstandsfähige Fortung bietet maximal neun Soldaten Platz.





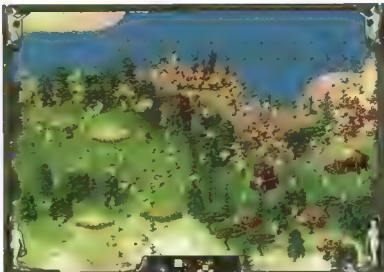
Komfortabel: Die frei positionierbaren Fenster mit Statistiken, Diagrammen und Analysen zur Lage der Nation.

größert sich entsprechend - zumindest, bis man an die Grenze eines verfeindeten Staates stößt. Alle Gebäude und Aktionen sind aufwendig und mit viel Hingabe animiert: im Teich schippern die Enten, die Fähnchen flackern im Wind und die Maurer stellen Bauwerke auf. Man kann z. B. beobachten, wie der Bauer die Samenkörner aussät, das reife Korn mäht und die Garben an den Wegesrand stellt, wo sie von einem Boten auf-

gesammelt werden und flugs zum Schweinehof, zur Windmühle, zur Brauerei oder in ein Lagerhaus gebracht werden. Oder Sie schauen dem Geologen beim strapaziösen Abklopfen eines Gebirges zu.

Schwerter & Pflugscharen

Die zehn Missionen sind in eine Kampagne eingebettet, die den Werdegang der Römer erzählt. Da viele Bauwerke und Funktionen erst nach und nach



Ein beeindruckendes Schauspiel: wenn man das gegnerische Hauptquartier ablockt, flüchten gleichzeitig Hunderte der dort verschanzten Bewohner.

hinzukommen (beispielsweise guckt man sich die Funktionsweise des Katapults bei den Nubiern ab), steigt der Schwierigkeitsgrad recht schonend an. Für Siedler-Greenhorns ist eine Trainings-Mission gedacht, die rasch mit den wichtigsten Zusammenhängen vertraut macht. Fortgeschrittene wissen die umfangreichen Verwaltungsfenster zu schätzen, in denen man von der Transport-Priorität einzelner Waren bis zur Ausbildung der Soldaten nahezu alles und jedes manipulieren

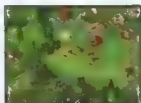
kann. Bestimmte Prozesse laufen allerdings automatisch ab: der Holzfäller schwingt die Axt, wo's ihm gerade paßt, und der Förster züchtet planlos Bäumchen wie ein Weltmeister. Diese aufgezwungene Willkür läßt einen doch des öfteren verzweifeln, wenn man beispielsweise zwecks Wegebau dringend eine breitere Schneise durch die Botanik bräuchte. Außerdem problematisch: einschneidende Ereignisse (z. B. ein Angriff an der Westgrenze oder die Entdeckung von Koh-

Diese Hardware brauchen Sie

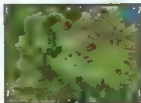
Die offensichtlichsten Verbesserungen gegenüber dem ersten Teil liegen ohne Frage bei der Grafik. Das Programm ist aber lediglich in Sachen Spielspaß ziemlich hoch angesiedelt, weniger in Sachen Hardware-Voraussetzungen. Komplette Vegetationalisierung wurde der VGA-Modus, der von vielen Siedler 1-Spielern mit 386er-Hardware dem ruckeligen Scrolling des SVGA-Screens vorgezogen wurde. Das

Ruckeln ist geblieben - allerdings nur bei einer Auflösung jenseits der empfehlenswerten 800 x 600 Pixel-Einstellung. 100 MHz-Pentiums in Kombination mit schnellen VESA-kompatiblen Grafikkarten und Monitoren ab 17" schaffen durchaus auch eine höhere Siedler-pro-Bildpunkt-Rate. Die ursprünglich geplante 1.280 x 1.024-Option wurde entfernt, da sie erst ab einem 20"-Bildschirm Sinn machen würde.

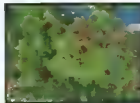
Empfehlenswerte Mindest-Konfigurationen:



Auflösung 640 x 480
486 DX/2-66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte mit mind. 512 KB VRAM, 14"-Monitor



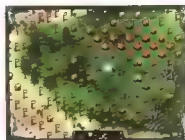
Auflösung 800 x 600
486 DX-100 bzw. Pentium 75, 16 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte mit mind. 1 MB VRAM, 15"-Monitor



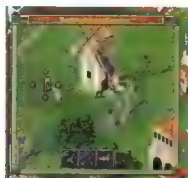
Auflösung 1.024 x 768
Pentium 100, 16 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte mit mind. 1 MB VRAM, 17"-Monitor



Auch während einer Mission bekommen Sie immer wieder Hinweise auf das nächste Etappenziel Ihres Auftrags.



Eine der meistgenutzten Funktionen zeigt auf Tastendruck die möglichen Bauwerke.



Big Brother is watching you: Mit dem Kamera-System behält man Baufortschritte und Vorgänge an der Grenze auch dann im Blick, wenn man in einer anderen Gegend zugange ist.

le-Vorkommen) werden zwar vom Post-System dokumentiert, aber nicht durch Sprachausgabe o. ä. angekündigt - und bis man das bei DEN Riesen-Reichen merkt oder zufällig die Nachrichten durchblättert, liegen die Ländereien schon in Schutt und Asche. Die Karten sind nun erheblich größer und landschaftlich komplexer aufgebaut als beim ersten Teil, wodurch doch ab und zu der Überblick etwas verlorengeht.

Share-Ware

Auch wenn die Hintergrund-Musik (neun Audiotracks) nicht mehr ganz so pfiffig klingt wie beim Vorgänger und man Zwischensequenzen generell vermisst - in Sachen Präsentation muß man Die Siedler 2 absolute Weltklasse bescheinigen. Abseits der her-

Das ist neu

Gegner	30
Trainings-Missionen	10
Zufalls-Generator	Manuell
Manuell	—
Karte	—
Beute	✓
Schiffe	—
Einheiten	—
Beute	20
Ritter-Typen	5

Die Siedler

Zehn verschiedene Charaktere

Fünf Ritter-Typen, drei Militär-Gebäude

VGA 320 x 200, SVGA 640 x 480

Die Siedler 2

Drei Völker (Wikinger, Asiaten, Afrikaner), neun Charaktere im Kampagnen-Modus, 18 Persönlichkeiten im „freien Spiel“

Fünf Ritter-Typen, fünf Militär-Gebäude, Katapulte

SVGA 640 x 480 bis 1.024 x 768, Gouraud Shading, individuelle Grafik-Sets für jedes Volk

30
10

Spitscreen
Zufalls-Generator
Manuell

—
—
✓
—
—
20
5

10
1

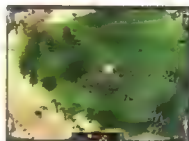
Spitscreen
18 vorgefertigte Szenarien
Halbautomatisch

✓
✓
✓
✓
23
5

zigen Grafik und einer vereinfachten Steuerung im Windows-Design gibt es nur wenige Verbesserungen gegenüber dem Spielprinzip des ursprünglichen Programms (siehe Tabelle). Eine Reihe von Ideen (z. B. Handel mit anderen Völkern statt Dauer-Kriegszustand, Besetzung von nicht-militärischen Gebäuden des Rivalen) hat man sich für Missions-CDs und den dritten Teil reserviert. Dazu gehören

leider auch die Mehrspieler-Modi; statt Modem-/Nullmodem-/Netzwerk-Option ist nur ein unbehaglicher Spitscreen-Modus integriert, für den zwei PC-Mäuse benötigt werden. Pluspunkt: Bei diesem „freien Spiel“ können Sie viele Parameter - von der Kartengröße über optionale Bündnisse bis hin zum Spielziel - selbst vorgeben.

Petra Maueröder ■



Deutlich vereinfacht wurde das Verlegen von Wegen: Seit neuestem muß man nicht mehr mühselig Abschnitt für Abschnitt verlegen, sondern klickt nur noch zwei Fähnchen an und schon entsteht dazwischen ein Trampelpfad - genügend Platz vorausgesetzt.

Statement

Meine Güte, was für ein schönes Spiel! Wer einmal damit anfängt, kann nicht mehr damit aufhören - eine Schale Erdnüsse ist nichts im Vergleich zu Die Siedler 2. Stunde um Stunde klebt man an der Maus, weidet die Augen an der niedlichen Heile-Welt-Grafik und entwickelt schon bald ein regelrechtes Verantwortungs-bewußtsein für „seine“ Siedler. Wermutstropfen: überraschend kurz ist die Liste an inhaltlichen Fortschritten gegenüber dem Vorgänger; ein paar zusätzliche Goodies hätten's schon sein dürfen. Dennoch wird Sie dieses Programm begeistern - egal, ob Sie sich zu den erwartungsvollen Siedler-Veteranen zählen oder Sie diesen Genuß normalerweise eher skeptisch gegenüberstehen. Blue Byte hat da einen echten Allrounder im Angebot, dessen SVGA-Pracht diesmal auch den Besitzern „normaler“ Rechner nicht vorenthalten bleibt.



SPECS & TECS

VGA	Testator
SVGA	Maus
OS/2 WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	30 MB
CD	201 MB
Audio	

REQUIRED	486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	Zwei Spieler via Spitscreen

RANKING

Wissim/Strategie	
Grafik	90%
Sound	75%
Handling	80%
Spielepad	91%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Abuse

Monsterhatz

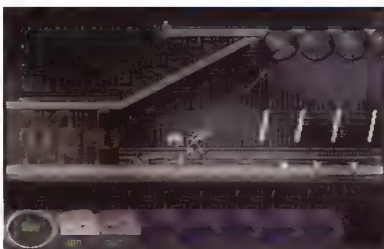
Die Hintergrundgeschichte kann man bei den meisten Arcade-Abenteuern getrost vergessen. Bei Abuse schlüpft der Spieler in die Rolle von Nick Vrenna, der im Jahre 2009 unschuldig in einem riesigen unterirdischen Gefängnis sitzt und als einziger eine Genkatastrophe überlebt.

So steht der arme Nick nun einer Armada von mutierten Monstern gegenüber und muß - wer hätte das gedacht - nicht nur sich, sondern auch den Rest der Welt vor diesen schlecht gelaunten Ungeheuern beschützen. Ausgestattet mit acht verschiedenen Waffen (Maschinengewehr, Lenkrake-

ten, Granaten, Laser) macht man sich auf die Suche nach dem Ausgang aus der stählernen Hölle. Im Grunde genommen handelt es sich bei Abuse um ein gelungenes Jump & Run mit viel Ballerei und einigen interessanten Gimmicks (Turbo-Chips, Jet-Packs). Der absolute Clou ist jedoch die große Bewegungsfreiheit. Gesteuert wird Nick mit den Cursor-Tasten, gezielt und geschossen hingegen mit der Maus. Dies hat zur Folge, daß man seine Gegner auch rückwärts laufend (zum Beispiel bei einer Flucht) auf's Korn nehmen kann. So gesehen ist Abuse eine Mischung aus Earthworm Jim und Rebel Assault.

Soundcollagen statt Musik

Um den Spieler nicht mit einer dicken Anleitung zu langweilen, hat Crack Dot Com alle nötigen



In den eisernen Gängen wird nicht lange gefackelt: Mit Laser, Napalm, Lichtschwert und Granaten geht es Monstern und Maschinen an den Kragen.

Instruktionen in Form eines Tutorial-Levels in das Spiel integriert. Wer über ein Netzwerk verfügt, kann sich über den ebenfalls enthaltenen Multiplayer-Modus freuen, in dem allerdings nur gegeneinander gespielt werden kann. Auch der Editor macht einen hervorragenden Eindruck. Technisch kann Abuse durchaus überzeugen, revolutionäre Neuerungen darf man allerdings nicht erwarten. Ein dickes Lob verdienen allerdings die packenden Schock-Effekte, wenn wieder einmal eine Horde mutierter Monster um die Ecke tappst.

Stefan Gnad



„Fire! Fire!“ - Beavis und Butthead hätten ihre helle Freude an dem Explosionsgewitter.



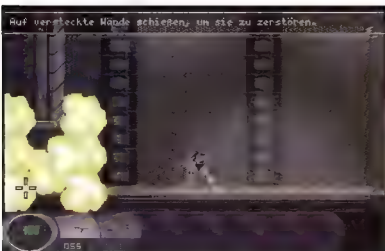
Zu Lande, zu Wasser und in der Luft - bei Abuse geht es um das nackte Überleben.

Statement

Da kommen Erinnerungen an längst vergessene Schlachten auf! Abuse knüpft direkt an Klassiker wie



„Hero“, „Turrican“ und „Shadow of the Beast“ an. Eine altbekannte Spielidee also, doch was soll's, wenn das Rezept noch immer gefragt und das Endprodukt gut gemacht ist? Abuse absolvierte den PC-Games-TUV ohne Tadel. Der Wertungsdaumen zeigt nach oben.



Höfliches Anklopfen bringt nichts - hier kann unserem Helden nur eine ordentliche Granate Tür und Tor öffnen!

SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	5 MB General Mod
CD	20 MB Audio

REQUIRED
486DX2, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu acht Spieler über Netzwerk

RANKING

Arcade-Action	
Grafik	70%
Sound	50%
Handling	70%
Spiele Spaß	77%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Jet Stream

Internet: <http://www.trv.de/JetStream>
Bestellannahme rund um die Uhr,
auch am Wochenende.
BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE: KÜHL#
TEL: (07247) 946170
(07247) 946171
(07247) 946172
FAX: (07247) 3549

Hard & Software Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

DV - deutsche Version
 DA - deutsche Anleitung
 EV - englische Version
 (*) - bei Druck noch nicht verfügbar
 (V) - Vorbestellung empfohlen
 a.A. - auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht
 Abholung zu Versandpreisen nur in der
 Versandzentrale Linkenheim möglich.
 Ladenlokal: Bahnhofplatz 3, 76646 Bruchsal

Wir führen auch Lösungsscheine von Hint Shop, CPS Heidelberg etc.!

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern

PC CD-Rom

3D Ultra Pinball	DV	69,99
5th Musketeer	DV	69,99
Addams Family Pinball	DA	*74,99

AH-64 Longbow deutsche Version *89,99

Albion	DV	79,99
Alien Trilogy		*82,99
Alien Virus	DV	79,99
Alone in the Dark 1+2+3	DV	69,99
Angel Devote (4CD)	EV	*59,99
Arrival of Dawn	DV	74,99
Apache Longbow	DV	69,99
Arcade America	DV	74,99
Assault Rigs	DA	69,99
Aztec - Empire of the Blood	DV	*
Battle Cruiser 3000AD	DV	*64,99
Battle Race	DA	*79,99
Bermuda Syndrome	DV	74,99
Bernhard Langer Golf	DV	*69,99
Big Red Racing	DA	74,99
Bliefuß	DV	54,99
Braindead 13	DV	*64,99
Burning Steel 4	DA	39,99
C&C Summer 'Win95	DV	*89,99
Caeser 2	DV	69,99
Caribbean Disaster	DV	89,99
Carrier Strike Force	DV	79,99
Championship Manager 2	DV	89,99
Chevy - Flucht von F5	DV	69,99
Chronicles of the Sword	DV	69,99
Chronomaster	DA	74,99

Civilization 2 deutsche Version 74,99

Comix Zone	DV	54,99
Command & Conquer	DV	89,99
Command & Conquer Mission DV	29,99	
Command Aces of the Deep	DV	79,99
Conqueror A.D	DV	79,99

Conquest of the New World deutsche Version *79,99

Creature Shock	DA	24,99
Crusader	DV	79,99
Cyber Judas	DA	*79,99
Cyberia 2	DV	*69,99
D	DV	79,99
Daggerfall	DV	*79,99

Das schwarze Auge 3 deutsche Version *79,99

Deadline	DA	*69,99
Deadly Skies		*79,99
Death Gate	DA	*74,99
Defcon 5	DV	54,99
Der Krakenzirkel	DV	59,99
Der Kapitalist/Capitalism	DA	74,99
Der Planer 2	DV	*74,99
Der Reeder	DV	44,99

Descent 2 deutsche Anleitung 79,99

Descent 2 Mission Builder		*39,99
Destruction Derby	DA	89,99
Diablo 'Win95	DV	*
Die Fugger 2	DV	79,99

Die Siedler 2-ven, vidi, vici deutsche Version 72,99

Discworld	DV	74,99
Dreamweb	DV	24,99

Duke Nukem 3D *79,99

Dungeon Keeper	DV	*79,99
Earth Siege 2/Win95	DA	*79,99
Earthworm Jim 1+2	DV	64,99
Elsbeth 1	DV	*89,99
Escalation	DV	*
Evocation	DV	*69,99
Evolution	DA	*29,99

F1 Manager 96 deutsche Version *69,99

Fade to Black	DV	74,99
Fantasia General	EV	*69,99
Fant Attack	DV	*69,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
FIFA Soccer Classic	DV	*29,99

Formular One Grand Prix2 deutsche Version *99,99

Frank T. Big Hunt Baseball		*84,99
Gabriel Knight 2	DV	84,99

Gender Wars deutsche Version *69,99

Gene Wars	DV	*79,99
Grand Prix Manager	DV	79,99
Hardball 5	DA	74,99
Heart of Darkness	DA	*89,99
Heroes of Might & Magic	DV	74,99
Hi Octane	DV	29,99
History Line 1914-1918	DV	29,99
HUGO	DV	69,99
Imperium Romanum	DV	79,99
Indy Car Racing 2	DA	74,99
Judge Dredd		*84,99
Kingdom of Magic	DV	*69,99
Kings Quest 7	DV	34,99
Little Big Adventure	DV	*29,99
Loadstar	DA	*69,99
Lode Runner - Network	DV	79,99
Lost Eden	DV	79,99
Love Vision	DV	*44,99
Mad TV 2	DV	*74,99
Made in Germany Comp.	DV	64,99
MAGI	DV	69,99
Magic Carpet 2	DV	69,99
Mame Karts	DA	34,99
Master of Antares	DV	*
Master of Xenos	DV	*89,99
MAXX	DV	*74,99
Mechwarrior 2/Win95	DV	79,99
Mechwarrior 2 Exp.-Pack	DV	39,99

Mechwarrior 2 Special Edition 84,99

Megapack 5	DA	79,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Offensive	DV	*79,99
Organic Art	DV	*54,99
Panzer General 2	DA	64,99

PGA 486 Tour Golf 96	DA	69,99
PGA European Tour	DA	*44,99
PGA Tour 96 Data Desk	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	84,99
Pinball 3D VCR	DA	49,99
Pinball 95/Win95	DV	54,99
Police Quest SWAT	DV	74,99
Pro Pinball - The Web	DV	49,99
Quest for Fame	EV	89,99
Ran Soccer	DV	69,99
Ran Trainer 2	DV	64,99
Raven Project	DV	49,99
Rayman	DA	54,99
Rebel Assault 2	DV	79,99
Revolution X		*84,99
Riddle o' Master Lu	DV	84,99
Ridge Racer	DA	*54,99
Ripper	DV	*79,99
Rise of the Robots 2	DA	84,99
STORM	DV	*79,99
Schleichfahrt	DV	*84,99

Shannara deutsche Version *74,99

Shell Shock	DV	*74,99
Shine	DV	*84,99
Slivers	DV	79,99

Silent Hunter deutsche Version *69,99

Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Silent Thunder/Win95	DA	*84,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2 Rel	DV	64,99
Skunny	DA	54,99
Space Bucks	DA	*69,99
Space Marines	DV	74,99
Spacechuck/Win95	EV	*79,99
Speed Haste	DA	*54,99
Star Ranger	DV	59,99
Star Trek 1/25th Anniv	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99

Star Trek Deep Space Nine deutsche Anleitung 69,99

Star Trek Interactive Manual	EV	79,99
Star Trek Omnipedia	EV	69,99
Star Trek Generations	DV	*
Star Trek Klingon	EV	*
Stargate		*44,99
Steel Panthers	DA	64,99
Stonkopp	DV	79,99

Strike Base deutsche Version *64,99

Striker 96	DV	*
SU - 27 Sukhoi/Win95	DV	*69,99
Syndicate 2 / Wars	DA	*79,99
T - Mek	DV	74,99
Teamchef	DA	84,99
Terminator - Future Shock	DV	74,99
Terra Nova	DA	69,99
TFX - Euro Fighter 2000	DV	84,99
The Complete Carners at War	EV	*74,99
The Dig	DV	*69,99
The Mutation of J.B.	DV	*
The War College		*

This means War! deutsche Version 74,99

Thunderhawk 2	DV	64,99
Thunderscape	DV	59,99
Tie Fighter + Data SVGA	DV	*69,99
TiK	DA	49,99
Time Gate - Knights Chase	DV	84,99
Too Gun - Fire at Will	DV	99,99
Track Attack	DV	*
Twisted Metal/Win95	*	
UEFA Championship League	DV	69,99
Urban Runner	DV	*84,99
Virtual Snooker	DV	84,99
W Gretzky Hockey & NHL P	DA	69,99
War College	DV	*64,99
Warcraft 2	DV	79,99

Warcraft 2 Exp.Pack deutsche Version *24,99

Wahammer - im Schatten/Win95	DA	64,99
Wahammer Dark Crusader	DA	*69,99
Wing Commander 4	DV	94,99
Worms	DV	69,99
Worms Data	DV	34,99
X - Wing Edition	DV	39,99

Z deutsche Version * 69,99

Zork Nemesis	EV	79,99
--------------	----	-------

SONY-Playstation

Sony Playstation	509,00
Alien Trilogy	84,99
D	74,99
Need for Speed	89,99
Wing Commander 3	89,99

Sega Saturn

Sega Saturn	589,00
D	84,99
Magic Carpet	89,99
Sega Rally	99,99
Shell Shock	69,99

Joysticks

Gravis Game Pad	37,99
Gravis Firebird	119,99
* Formular 2 Lenkrad+Pedals	239,99
* CH Pedals	109,99
CH Pro Throttle	199,99
CH Flight Stick Pro	124,99
Wing Man Extreme	87,99
MS SideWinder 3D Pro+Fury3	99,99

Hardware

Festplatte 1,2GB Western Digital	399,00
Festplatte 1,7GB IBM	449,00
4-Speed CD Rom Laufwerk	99,00
6-Speed CD Rom Laufwerk	189,00
Grafikkarte Matrox Millennium 2MB	599,00
Grafikkarte Miro Video 1MB	109,00
ASUS Mainboard Pipeline Burst256	349,00
CD Writer PHILLIPS 2-Speed	149,00
Speicher 8MB/PS2 60ns	259,00
Soundblaster 16 pnp	159,00
Soundblaster 32 pnp	269,00
Monitor 17" 640x600 OSD	1199,00
* Tower Gehäuse CE	199,00

Achtung: bei Hardware gelten Tagespreise.

Verfüge DM 16,90 (Einschub bis DM 40,-) oder Überweisung! Bei Nachnahme (DM 10,-) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).
 Wir bestelle und nicht angewiesene Ware werden wir DM 20,- rückerstatten!
 Bei Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

Ab DM 250 keine Portokosten

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:**
**Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

**Sinnwählende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.**

▼ PETRALOGIE

Schur Rossi, alles frisch?

Was muß ich denn noch alles tun, um einmal in meinem Leben auf den Leserbriefseiten zu stehen? Nein, ich werde mich nicht auf die PC Games stellen. Davon wird mir immer so schwindelig. Muß ich mich erst von der nächsten Brücke werfen? Das geht leider nicht - die Dorfbrücke ist zu niedrig dafür. Ego! Anstatt hier rumzusülzen, sollte ich endlich zur Sache kommen.

1. Was machst Du eigentlich mit all den Leserbriefen? Es ist immer vom Mülleimer die Rede. Ich könnte mir aber vorstellen, daß sie doch irgendwie archiviert werden. Zumindest die, die einmal abgedruckt worden sind.

2. Mensch Leute! Versteht Ihr eigentlich gar nichts von Marktwirtschaft? Ich schätze, wenn Ihr ein aktuelles Bild von Petra Mauröder als Cover drucken würdet, könntet Ihr Eure Auflage entscheidend erhöhen. Falls das nicht klappen sollte, fordere ich hiermit das „Petraposter“! Hallo Steven Meyer (5/96) - jetzt sind wir schon zwei. Aufruf an alle Leser: Gemeinsam schaffen wir es! Helft alle mit Quengeln und Betteln. Mit dem Redaktionsposter hat es schon einmal geklappt. Was meint eigentlich Petra zu diesem aufkommenden Rummel? Ich denke, das wird nicht der letzte Brief sein, der Dich zu diesem Thema erreicht.

In diesem Sinne: Ever Andy

Die wichtigste Voraussetzung für eine Verewigung in den Leserbriefseiten ist eine Meinungsäußerung, vorzugsweise schriftlich, und wenn möglich noch mit interessantem Inhalt. Ja... das sind gleich zwei Wünsche auf einmal. Weht das wirklich nicht? Den Gag mit der Brücke fände ich zwar witzig, ist aber nicht notwendig.

1. Die Leserbriefe, welche abgedruckt werden oder sonst von Interesse für uns sind, werden zwar nicht archiviert,

aber immerhin (nach Monaten sortiert) abgeheftet. Jedoch nicht bis in alle Ewigkeit. Bei der Unmenge von Papier und meinen Zigaretten könnte das eine unheilvolle Kombination ergeben. Nach drei Monaten werden auch jene Briefe einer ökologisch unbedenklichen Entsorgung übergeben.

2. Petra als Cover wird es wohl nicht geben. Da Du aber inzwischen der 21te (!) bist, der meinen Gag vom „Petra-Mauröder-Faltposter“ ernst genommen hat, nimmt die Sache bedenkliche Formen an. Was Petra dazu meint, ist nicht so leicht zu beantworten. Der etwas gequälte Gesichtsausdruck könnte ja auch von Zahnschmerzen herrühren. Aber ich denke, sollte es wirklich zu diesem Poster kommen, wird die Gute darauf wohl etwas verkrampft aussehen. Oder lächelst Du cool in die Kamera, wenn Dich vier, fünf Kerle festhalten, vor einen Fotoapparat zerrn und Dich dekorativ hinbiegen? Oh, oh, ich sehe schon die ersten Augenbrauen drohend in die Höhe schnellen. Aber ein bißchen Spaß wird man mir doch wohl gönnen, oder? Petra... sag doch was...

▼ QUERBEET

Bonjour Rainer!

Um Dich gestreßte Seele zu schonen und um Dir Kürzungen und Anmerkungen zu ersparen: ich kaufe die PC Games monatlich und finde sie ok. Jetzt folgt kein „aber“, sondern ein paar Fragen bezüglich der Papierverschwendung auf Deinen Seiten:

1. Könnte es ein, daß Briefe, auf denen ein fettes XXXX prangt, Dir ein Dorn im Auge sind? Und könnte es möglich sein, daß Du die Themen BPJS, Zigarettenwerbung und Raubkopien langsam leid bist? Glaube mir, ich fühle mit Dir!

Deshalb habe ich mir den Brief von Faust in der Aprilausgabe eingerahmt und an die Wand genagelt. Deine Antwort war

ein kleines Meisterwerk. Aber müssen solche Briefe denn immer wieder sein? Mein Tip: Fertige entweder für alle diese Briefeschreiber eine DB15-Antwort oder schreibe einmal ein Vorwort, auf das Du immer wieder verweisen kannst. Nur laß es bitte nicht zu, daß man sich ständig mit diesen Schwachköpfen herumquälen muß!

2. Wie bist Du von der Play Time zur PC Games gekommen? 3. Habt Ihr für das Spiel Gam eine Art Lizenz verkauft oder Euch nur über die kostenlose Werbung gefreut? So... nu ist gut. Ich hoffe die Ehre zu haben, diesen Brief in einer der nächsten Ausgaben wiederzufinden.

Robert

1. Das fette XXXX steht immer für den Titel eines indizierten Spieles. Um nervenzerfetzende Auseinandersetzungen zu vermeiden, gehe ich den einfachen Weg der „fetten XXXX“. Damit kann ich eigentlich prima leben. Ätzend wird es nur, wenn es der 524te Brief mit ähnlichem Inhalt wird. Die von Dir angesprochenen Themen gehen mir wirklich mächtig auf den Senkel. Aber sie sind wie der Geruch von Knoblauch - man kriegt sie einfach nicht los! Meistens wandern derartige Episteln auch umgehend in den Mülleimer. Aber es gibt Zeiten, in denen sie vermehrt auftauchen (wenn ich das System durchschauen würde, nähme ich dann Urlaub). Ab und an kann ich es mir dann doch nicht verkneifen, unsere Leser an den Freuden meines Berufes teilhaben zu lassen. Allerdings fände ich die von Dir vorgeschlagene Lösung mit den „Instant - Antworten“ unfair den Lesern gegenüber. Ich finde, Ihr habt ein Recht auf frische, unbenutzte Antworten.

2. Ich wurde verkauft.

3. Verdient haben wir daran eigentlich nichts - außer ein paar gute Lacher. Über die kostenlose Werbung freut sich unser Chef natürlich besonders.

Asses (UK)	79.99	Fighter Duell (DA)	79.99	Theme Hospital (KD)*	89.99	PCCD ROM	PCCD ROM	Wir führen auch Importe aus USA & Japan	
Asses of Deep Corn (KD)	69.99	Frankenstein (KD)	79.99	Thesaurer (KD)	69.99			Gründungs- & Pad	
AT 640 Longbow (KD)*	99.99	Fronti Sport Football 96 (KD)	79.99	This Means War (UK)	79.99	no solange Vorrat reicht	no solange Vorrat reicht		
Artibus 2 (KD)	99.99	Gabel's Knight 2 (KD)	99.99	Thunderhawk 2 (KD)	79.99	7th Guest (DA)	49.99	FIFA Soccer 96 (DA)	129.99
Albion (KD)	89.99	Grandmaster Wars (KD)	89.99	The Fighter Complete (DA)	69.99	King's Quest (DA)	29.99	Yam Yum Yum (KD)	109.99
Alen (KD)	89.99	Great Wars (KD)	79.99	Top Gun (DA)	79.99	King's Quest 7 (KD)	39.99	NBA Jam Tournament Ed (DA)	109.99
Alene Trilogy (DA)*	99.99	Handball 5 (DA)	89.99	Top Gun (UK)	79.99	Knight's of Xanar (KD)	39.99	SDS Rally (UK)	109.99
Alene (KD)	89.99	Harvester (KD)	109.99	Touch & Masters (UK)	79.99	Legend of		Setra Cup & Pabale (DA)	149.99
Amn Empire (UK)	69.99	Heart of Darkness (DA)	99.99	Tyrian (DA)	79.99	Kyryndria 3 (KD)	29.99	Vision Fighter 2 (DA)	149.99
Amn Empire (UK)	69.99	Hyper-Kent (UK)	109.99	Ultimate US (KD)	79.99	Legend of		Vision Hang On (DA)	109.99
Arcade America (KD)	89.99	Hugo 3 (KD)	79.99	Unrun: Roughness 96 (KD)	79.99	Lost in Time (UK)	29.99	Vision Racing (DA)	109.99
Around Atlanta (KD)	99.99	Jellyfish 3 (DA)*	99.99	Urban Runner (KD)	79.99	Lucas Arts Archive (KD)	79.99	White Arts (DA)	89.99

System Grundgerät	579.00
-------------------	--------

Yongo (KD)	99.90	Paula Bowling (KD)	99.90	<div> </div>		Rüschelberg (KD)	29.90	Pfanzagl Generali-USA (KE)	119.90	
Conquest of New World (KD)	99.90	Paula's Anticipation 2 (KD)	99.90			Clear 1 (DA)	29.90	Prime Ridge (KE)	119.90	
Cybera 2 (KD)	79.90	Pitbull World (DA)	79.90	Central Intelligence (DA)	29.90	Schwarze Auge 1 (KD)	39.90	Primo Ridge Ex (KE)	129.90	
Cyberstorm Win 95 (KD)	99.90	Rain Trainer 2 (KD)	99.90	Chaos Engine Enhanced 3 (DA)	29.90	Screamblip Pilot (DA)	39.90	(alt. 18 Jahren)		
D (KD)	99.90	Rayman (KD)	69.90	Combit Classics 3 (KD/DA)	29.90	Shadow of the Comet (KD)	29.90	Ridge Racer 2-Japan (KE)	149.90	
Dance Dance Revolution 2 (KD)	99.90	Real Assault 2 (KD)	99.90	<div> </div>		Shattered Experience: Flipper (DA)	29.90	Road Rash-USA (KE)	119.90	
Darkened 2 (KD)	99.90	Raid Baron 2 (KD)	99.90	<div> </div>		Shattered Experience: Flipper (DA)	29.90	Road Rash-USA (KE)	119.90	
Das Schwarze Land (KD)	99.90	Revolution X (KD)	89.90	1942 Pacific Air (DA)	29.90	Sims (KE)	29.90	Street Fighter II (KE)	119.90	
DeathGate (KD)	99.90	Rider of Master's Luck (KD)	99.90	Creaturo Shock (KD)	29.90	Sims at Big Horn (DA)	29.90	StreetFight 2 Alpha-USA (KE)	119.90	
DeathRide (KD)	99.90	Ripper (KD)	99.90	Crusade (KD)	59.90	Spoco Quest 1-5 (DA)	39.90	Thunderbolt II (KE)	89.90	
Defender 6 (KD)	99.90	Road Baron 2 (KD)	99.90	Cybernet 1 (KD)	29.90	St. Thomas (KE)	39.90	To Shien Den 2-Japan (KE)	149.90	
Der Planer 2 (KD)	99.90	Rivers of Dan (DA)	79.90	Day of the Tentacle (KD)	29.90	St. Thomas (KE)	39.90	Tomcat (KE)	99.90	
Der Selektierer (KD)	79.90	RTL Samstag Nacht (KD)	99.90	Edin's Civilization, Lemmings	29.90	Star Trek 2 (KD)	29.90	Viewpoint-USA (KE)	99.90	
Der Taktiker (KD)	89.90	Schleichfahrt (KD)	99.90	<div> </div>	Descent 1 (DA)	29.90	System Shock (KD)	24.90	Wharkaw (DA)	119.90
Descent 2 (KD)	99.90	Schwarze Auge 3 (KD)	99.90	Crusader 2 Delta (DA)	29.90	The Keshan Conspiracy (KD)	6.90	Worms (DA)	99.90	
Descent 2 (KD)	99.90	Schwarze Auge 3 (KD)	99.90	Crusader (KD)	29.90	Tilt (DA)	49.90	Wing Commander 3 (KD)	109.90	
Descent 2 (KD)	99.90	Schwarze Auge 3 (KD)	99.90	Entomorph (KE)	29.90					

Diabolo (KD) *	99.99	Shivers (KD)	99.99	Flight of the	29.99	Fade to Black (KD)	29.99	Chummin' Booster (KE)	4.99
----------------	-------	--------------	-------	---------------	-------	--------------------	-------	-----------------------	------

[illegible]

Bonggaon Kasper (RD)	89.95	Spycraft (RE)	108.00	Magic Boy (DA)	18.90	Guns & Credits (RD)	29.95	War at Sea Compilation (RE)	59.90	The Gathering 4th Edition	
Earthworm Jim 1+2 (DA)	79.90	Star Control 3 (DA) *	89.90	Metaphor Metaphors acty	19.95	Goblin 1+2 (KD)	29.90	Lost Admiral: Greatest East		Starter (KD)	12.95

Elder Scrolls 2 (M)	98.90	Star Wars: The Force Awakens (M)	79.99	Earthsiege (KD)	29.90	Wing Commander: Armada (JA)	39.90	Star Wars: Starter (KE)	12.90
Fallout 3 (KD)	98.90	Dawn Song Nine (M)	79.99	Courts 2: Humans, Duns & Prince	69.90	Unlabeled Game (KA) (JA)	69.90		

F1 Grand Prix 2 (KD) *	Strike Blast (KD)	79.90	Ryders Cup Golf (DA)	29.90	Pinet Dreams: World Class	(GM) Sensible Soccer, Strike,
Thrustmaster T2 Le Mans	Syndicate Wars 2 (KD) *	89.90			Leaderboard, SVGA Master	Championship Manager 94

F 1 Marlene (ND)	99,90	Teilnehmer (ND)	99,90	Miss + Speech (KD)	19,90	History Book (ND)	99,90	ZOO 2 (DA)	19,90	VORBESTELLUNG SOFORT *****
F 1 Pnle Persien (ND)	99,90	Teilnehmer Euthyde Shock (ND)	79,60			Incis Collection 1+2 (KD)	29,90	Zoo (DA)	99,90	

Fast Attack (K&A)	19.99	179.00 (K&A)	199.99	WWF 2 Rampage (KE)	19.99	James Cameron (K&A)	39.99	Warner Bros. Pictures presents, an MGM Production	199.99
EA's Soccer 96 (K&A)	29.99	The Random Detective (D&A)	199.00			James Raven (D&A)	39.99	Warner Bros. Pictures presents, an MGM Production	199.99

.....

REACHING THE BEST

TITEL PREIS

ORKALLOS ROSTEN
☐ VORKASSE/SHECK: +6 DM

☐ TEILLIEFERUNG

200 DM - VERSANDKOSTENFREI!

[illegible]

99 911 49 911

COMPLETT DEUTSCH DEUTSCHE ANLEITUNG

1950

DER CLOU

Sehr geehrte Damen und Herren, ich bin Abonnent Ihrer PC Games-CD-ROM. Auf der letzten Ausgabe mit „Der Clou“ waren keine Demos von anderen Spielen. Ist dies eine Ausnahme, oder werden jetzt die CDs immer ohne Demos sein? Das wäre sehr schade.

Mit freundlichen Grüßen:

Christoph Daum

Ich veröffentliche Ihren Brief als Stellvertreter für sehr viele gleichen Inhalts. „Der Clou“ belastete das Fassungsvermögen einer CD durch reichhaltige Audioclips auf das unangenehmste. Es war schlicht kein Platz mehr für Demos vorhanden. Auf das Programm wollten wir jedoch verzichten. Also haben wir uns entschlossen, ausnahmsweise die Demos zu vernachlässigen.

MECKERECKE

Halli Hallo Rainer!

Ich habe mich dazu durchgerungen, Dir endlich einmal einen schleimfreien, höchst interessanten Leserbrief zu schreiben. So etwas soll es geben! Bevor Du jetzt aber über meine höchst interessanten Fragen herfällst, möchte ich noch ein Wort an die Spielehersteller richten:

Könnt Ihr Euch dazu durchringen, wieder einmal ein Spiel OHNE großartige Renderanimationen herauszubringen? BMH paßt auf eine Diskette und macht mir persönlich mehr Spaß als Cyberia oder so ein ZENSERT (hier setzt Rainer sich wieder sein allseits beliebtes ZENSERT hin. (Aber ja! RR)). Und würde Origin so freundlich sein, uns mit den dämlichen Wing Commander-Teilen zu verschonen? Ich weiß, alle guten Dinge sind drei! Aber jetzt noch Teil 4, und es kursieren Gerüchte über Teil 5 als Kinofilm!!!! Das ist zuviel des Guten! Doch nun zu meinen Fragen:

1. Ich habe in meinem Archiv

gestöbert und entdeckte in der Ausgabe 10/92 der Play Time (sie ruhe in Frieden) einen Artikel über Rainers Software Schlaraffenland. Bist Du da wirklich auf dem Bild, der da zusammen mit einer attraktiven Dame in die Kamera schaut? 2. Wenn ich ein selbstgemachtes Programm an Dich oder Deine Kollegen schicke, könnte es dann sein, daß ich es vielleicht auf der nächsten Ausgabe der PC Games-CD finde?

3. Könnte es sein, daß Windows 95 das allerletzte - NATÜRLICH AUCH ZENSERT (ich will ihn ja nicht enttäuschen) - ist (und schon wieder ein ZENSERT)? Ich erwarte jetzt so eine Antwort der „Es könnte nicht nur so sein, es ist so“ - Art. Ich hoffe, Du enttäuscht mich nicht!

4. Bitte beginne wieder damit, Deine völlig nutzlosen Preise zu vergeben, wie Du es zu Play Time-Zeiten getan hast. Spiele kann man sich kaufen, aber Deine Preise kommen (hoffentlich) von Herzen. Das war's dann auch schon von mir (vernehme ich da etwa ein „Endlich“?).

Möge die Macht mit Dir sein: André

Wenn Dir diese Spiele nicht gefallen, kenne ich eine prima Methode dagegen! Einfach nicht anfassen! Wenn diesbezügliche Spiele nicht beliebt wären, würden sie sich nicht so gut verkaufen. Wir haben eben den Markt, den wir verdienen (einmal darf ich mich wohl selbst zitieren). Sehr löblich fand ich die Schleimfreiheit Deines Briefes. Wenn Du nicht verächtlich oft ins Fäkal abgeglübbert wärest, hätte noch etwas daraus werden können. Wenn Du jedoch nur mein allseits beliebtes ZENSERT sehen wolltest, hätte ich es Dir auch so gegeben. In den Niederungen vorpubertärer Äußerungen braucht man deshalb nicht zu wählen!

1. Um Himmels Willen... ein Altertumsforscher! Ich mache hiermit von meinem Recht auf Verweigerung der Aussage Gebrauch.

2. Wenn man Deine Programme der Öffentlichkeit zugäng-

lich machen kann (Du weißt schon... die peinliche Sache mit den Fäkalien) und Du den Coupon „Kennwort: Programmiersendung“ ausgefüllt mitschickst, kann es sehr leicht sein.

3. So gern wie ich die Erwartungen unserer Leser erfülle - hier denke ich nicht daran zuzustimmen. Ich habe mich zwar eine Zeitlang geweigert, damit zu arbeiten, wurde aber mit wenigen Schlägen bekehrt. Und ich muß zugeben: Man kann sich daran gewöhnen. Die absolute Offenbarung, die Krönung der Programmiersendung stellt Win95 zwar wirklich nicht dar, aber selbst wenn man es nicht will, wird man bald nicht mehr darum herkommen. Diabolisch schlau, dieser Bill.

4. Die Vergangenheit holt einen eben immer wieder ein! Ich werde mich umsehen, ob ich genügend nutzlosen Plunder aufreiben kann. Wenn das Arsenal nicht mehr in unseren Container vor dem Haus paßt, werde ich es liebend gern verteilen. Ob ich Euch damit allerdings eine Freude mache, wage ich noch zu bezweifeln. Wir werden sehen.

RETTET IN DER NOT

Hallo, lieber Rainer!

Nachdem ich bei meinem letzten Geburtstagskuchen 30 Kerzen gezählt habe, bin ich wohl nicht mehr ganz die typische Zielgruppe der Computerspiel-Industrie und wohl auch nicht mehr im Hauptfeld Eurer Leserschaft. Vielleicht deswegen (oder vielleicht, weil ich mein Hirn noch zu anderen Dingen als Computerspielen benötige - mein Chef läßt sich einfach nicht vom Gegenteil überzeugen...) hege ich von Ausgabe zu Ausgabe mehr Mitleid und Respekt für Dich. Was sich da so mancher ausblüdet - und auf was Du alles antworten mußt, verstößt teilweise schon fast gegen alle Menschenrechte, die es so gibt. Hut ab vor Deiner Geduld (...wunder-

den eigentlich Spiele indiziert?) und Deiner dennoch vorhandenen Zurückhaltung (...ich raubkopiere Spiele, weil die Softwareindustrie doch eh schon viel zu reich ist!). Deinem Aufruf in der Ausgabe 4/96 (schreibt doch endlich mal was Intelligentes!) wird sicher kaum einer folgen. Immerhin reicht ein Kurzzeitgedächtnis nur bis vorgestern und außerdem: Wer liest schon einen Appell an den guten Geschmack? Aus diesem Grund habe ich mich nächstmal abgeplatzt und eine Software eronnen, die Dir vielleicht helfen könnte. Daher folgender Vorschlag: Ihr speichert auf der nächsten CD und Disk meinen „Leserbriefgenerator“. Damit sind dann zukünftige Leserbriefe vorzulegen - ausschließlich versteht sich! Ich habe mir das so überlegt:

Programmaufruf (natürlich in DOS/MAC/WIN/UNIX und Schreibmaschine, damit keiner zu kurz kommt und aufs Neue bruddelt) und schon geht es los.

1. Einleitung. Hier muß erst einmal klargestellt werden, daß der Autor des Briefes cool ist. Zur Auswahl steht:

- Als ich neulich mit meinem Goldfisch wieder programmierte...
- Ich komm gerade vom Bungee-Jumping und sitze nun wieder vor dem Compil...
- Hallo Olla, Du, ich hab da mal 'ne megamäßige Question...

2. Da die Leser den Stuß, den sie verbreiten, offensichtlich zum Beweis für Freunde, Bekannte, Oma, Meerschweinchen etc. gedruckt haben wollen, denkt jeder, daß man mit viel Gesülze auch abgedruckt wird. Somit:

Vorgesülze - variabel.

3. Da der Autor meist keine Frage hat (und falls er eine hätte, wurde die in den letzten 300 Ausgaben bereits zum Erbrechen beantwortet), müßte er sich jetzt etwas einfallen lassen. Auch hier würde das Programm hilfreich unter die Arme greifen.

- Warum ist Software so teuer?

- Warum sind Raubkopien illegal?
 - Warum landen Spiele auf dem Index?
 - Können die nicht mal wieder etwas für meinen XT programmieren?
 Anschließend wird noch ein cooler Name daruntergeballert (macht das Programm mittels Zufallsgenerator automatisch) und juck! - der Brief wird anschließend generiert und (das ist der Wahnsinn dieser Software!) noch drei Sekunden vernichtet.
 Laß es mich wissen, wenn Du an diesem Kleinod deutscher Programmierkunst Interesse hast. Meine nicht unbedeutenden Honorare haben leider nicht mehr auf diese Seite gepaßt.

Viele Grüße: Andreas König

Da auch ich keine Kerzen mehr an meinem Geburtstagskuchen wünsche (ähnelt zu sehr einem Waldbrand) kann ich Dich wohl als Bruder im Geiste bezeichnen. Da wir festgestellt haben, daß unser durchschnittlicher Leser 25 Jahre alt ist, ist es noch nicht so schlimm mit Dir. Obwohl Dein Brief auch nichts erreichen wird, hat er mir doch großes Vergnügen bereitet. Es wäre wirklich schade, ihn dem Orkus der Vergessenheit anheimfallen zu lassen. Da Du etwas von einem „nicht unbedeutenden Honorar“ geschrieben hast, wird es sicherlich kein derartiges Programm bei uns geben. Unser Chef Red duldet keinen im Verlag, der zweistellige Beträge fordert! Also habe ich keine andere Wahl, als weiterzumachen wie bisher.

KRITIK

Hallo Rainer the R.
 da ich Dir sinnwährende Kürzungen ersparen möchte, spare ich mir die üblichen Lobeshymnen auf die PC Games. Vielmehr möchte ich meine Kritik loswerden. Wer zum Geier hat je gesagt, PC-Spieler wollen seriös sein? Der Groß-

teil aller PC-Spiele, die es zum Kultstatus gebracht haben, schaffen dies nur durch Humor, Schrägheit und Sarkasmus (Monkey Island, Space Quest, Larry etc.). Ich gebe zu, die seriöse Berichterstattung in der PC Games ist sehr gut und auch anziehend. Aber die Leserbriefseiten werden durch Deine Seriosität nur langweiliger. Es gab eine Zeit, da war das erste, was ich gelesen habe, immer Deine Leserbriefecke. Aber jetzt wird in „Gute Nacht-Geschichten“ - Manier über Raubkopien und die BPS diskutiert, statt die Feinde des PC-Entertainment mit Worten zu vernichten, oder wenigstens über sie herzu ziehen. Warum bleibt Deine lustige Seite den Amiga-Spielern vorbehalten? Was haben die, was wir nicht haben? Laß mal darüber nachdenken. Ich hoffe, es melden sich noch mehr zu diesem Thema.

Tschüß: Thomas

Warum willst Du mir Kürzungen ersparen? Gönnst Du mir das bißchen Vergnügen nicht? Aber wenn man sich Mühe gibt, findet man auch an Deinem Brief genug zum Kürzen. Nun zum Thema:
 Nun tu bitte nicht so, als ob ich das absichtlich machen würde. Ich kann nur auf Briefe antworten, die auch ankommen. Und was ankommt, bietet eben so gut wie nie Ansatzpunkte für humorige Einlagen. Nicht daß ich hier unbedingt den seriösen Redakteur heraushängen lassen möchte, aber ich versuche eben so zu antworten, wie gefragt wird. Holzweg? Findet Ihr es unangebracht, einen Gag zu verschenken, nur um einen Schreiber nicht zu erschrecken?

HARTE WARE

Hallo Rainer!
 Seit Wochen wälze ich mich nachts im Bett umher. Meine Fingernägel sind bereits bis zu den Wurzeln abgenagt. Kontakte habe ich abgebrochen.

Dies alles nur, weil mich eine Frage beschäftigt:
 Was frisst bei Spielen so viel Speicher? Was erfordert die Wahnsinnsgeschwindigkeiten des Prozessors? Mir ist bewußt, daß die Animationen in den Zwischensequenzen, die ja inzwischen immer vorhanden sind, viel Speicher fordern. Wie kommt es jedoch in (relativ) simplen Programmen, wie z. B. Ring Cycle oder dem Atari 2600 Action Pack zu einer derart hohen Systemanforderung? Sollte da etwa die Hardware-Lobby dahinterstecken?

Ciao: Michael

Interessante Frage! Willst Du meine private Meinung? Ich denke, die Programmierer haben einfach verlernt, daß man sich in puncto Speicherplatz und Hardwareanforderungen beschränken können muß. Die Jungs sind etwas abgehoben. Schließlich hat doch jeder mindestens einen Pentium mit 16 MB rumstehen, oder? Wozu sich also überlegen, wie man etwas in den Speicher quetschen könnte? Aus dem vollen schöpfen ist doch viel einfacher. Und wenn die Ideen ausgegangen sind, hilft ein tolles Video (natürlich SVGA) prima, den Durchhänger zu kaschieren. Eine Verschwörung der Hardware-Hersteller kann ich mir nicht vorstellen. Allerdings denke ich nicht daran, fünf Mark (= halber Monatslohn) auf die Richtigkeit meiner Behauptung zu wetten. Was denken andere Leser darüber? Traut Euch!

NACHMALS POSTER

Hallo Rainer,
 eigentlich finde ich Ever Mag ja ganz nett, aber leider muß ich auch noch ein wenig Kritik üben:

1. Wie wäre es mal mit einem Poster in der Mitte (z. B. aus Rebel Assault II)? Ich wäre auch bereits 10 Pfennige mehr zu bezahlen, wenn Ihr das machen würdet.

2. Wie wäre es mit einem Hardwareteil im Heft, statt der Werbung? Die könntet Ihr ja auf die CD brennen. Da kann man sich dann entscheiden, ob man sie sich antut.

Bis dann: Dr. Mike

1. Was nu? Petra oder R.A.? Für uns wäre es besser, wenn Ihr R.A. wollt, denn das Programm kann nicht kratzen. Nun aber mal im Ernst: Ist ein netter Gag mit dem Poster, aber für 0,10 DM nicht zu machen - und zudem wird der Sinn eines solchen Posters hier noch heftig angezweifelt. Momentan sieht es nicht gut aus mit dem Poster (erleichtertes „uff“ von Petras Schreibfisch).
 2. Das mit der Werbung ist so eine Sache: Die Jungs zahlen übel viel dafür und wollen natürlich auch bei der Platzierung ein Wörtchen (oder zwei) mitreden. Die Werbung dahin zu machen, wo man sie leicht übersehen kann, liegt gar nicht in deren Interesse und könnte somit tiefgreifende, finanzielle Rückschläge zur Folge haben. In den privaten Fernsehsendern kommt die Werbung auch nicht an einem Stück zwischen vier und sechs Uhr morgens. System erkannt?

Haben Sie auch ein Problem mit einem Hersteller oder Versandunternehmen? Dann schreiben Sie uns! Wir bemühen uns, „Mißverständnisse“ jeglicher Art aus der Welt zu schaffen.

Sie erreichen uns per Fax (0911/6426333), per E-Mail (CompuServe: 100567,3006) oder in schriftlicher Form: Computec Verlag, Redaktion PC GAMES, Kennwort: Ärger? Isarstraße 32-34 90 451 Nürnberg



TIPS & TRICKS 6/96



Liebe Tips & Tricks-Leser,

auch diesmal haben wir es wieder geschafft, für Sie, zu aktuellen Spielen Hilfestellungen und Komplettlösungen zusammenzustellen. Für die riesige Fangemeinde des inzwischen über 200.000 Mal verkauften Spiels „Die Siedler“ von Blue Byte haben wir erste Spiel- und Startstrategien zum, in dieser Ausgabe getesteten, zweiten Teil.

Auf den folgenden Seiten bringen wir auch die Odyssee von Captain Blair in Wing Commander IV zu einem erfolgreichen Ende. So werden endlich alle Geheimnisse um die Grenzweltler und die Machenschaften der Konföderierten gelüftet, um wieder Frieden im Universum einkehren zu lassen. Den Ballerfreudigen unter Ihnen dürften die Tips zu „The Hive“ weiterhelfen, denn wir decken die Schwächen der fiesen Endgegner auf.

Als aktuelles Adventure-Highlight gibt es ab Seite 596 das komplett gelöste „Ripper“ nachzulesen und schließlich sollte mit unseren detaillierten Karten und der Lösung zu dem Rollenspiel Anvil of Dawn all jenen geholfen sein, die tief im Dungeon feststecken.

Bis zur nächsten Ausgabe

Simon Schmid
Simon Schmid

Anvil of Dawn (Teil 1)

Seite 588-592

Wing Commander 4 (Teil 2)

Seite 593-596

Ripper

Seite 596-598

Die Siedler 2 (Teil 1)

Seite 599-604

The Hive

Seite 604-605

Kurztips

Seite 606

- Battle Beast
- Die Fugger 2
- Albion
- Duke Nukem 3D
- Pole Position
- Command & Conquer
- Ascendancy
- Elisabeth I.

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:
St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM

Gesamt _____ DM
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 12,-) _____ DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM
☐ bar (Geld Regt bei)
☐ per V-Scheck

Gepausen bitte schicken an:

Computer Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name _____

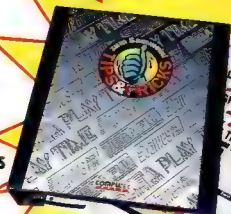
Straße _____

PLZ Wohnort _____

Telefon/Unterschrift _____

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!

Komplettlösung Teil 1

Anvil of Dawn

Die letzten zwei Jahre waren in der Rollenspielausbeute eher dürrig. Mit *Anvil of Dawn* als Vorboten wird sich in Zukunft hoffentlich wieder ein belebter Markt entfalten!

Allgemein:

Wählen Sie Ihren Spielcharakter mit Bedacht, denn zusätzliche Stärken kann man sich während des Spiels nur selten aneignen. Versuchen Sie bei Kämpfen immer, genug Bewegungsfreiheit im Rücken zu haben. So können Sie schnell zuschlagen, dem Gegenangriff geschickt nach hinten ausweichen und erneut nach vorne stoßen. Nehmen Sie Steine und Felsbrocken immer mit - viele Rätsel bestehen einfach aus dem Belasten von Bodenplatten. Schauen Sie sich jeden Gegenstand in Ihrem Inventar genau mit dem Augen-Ikon an, um seinen Sinn zu erfahren, und speichern Sie so oft wie möglich. Die Himmelsrichtungen im Text entsprechen denen auf der Autopan. Bei dieser Lösung wurde ein männlicher Charakter gewählt, bei einem weiblichen können Details abweichen.

Der Große Palast

Zu spät erwacht, sehen Sie sich in einer Kammer, die außer einer Truhe (T1) nichts Interessantes birgt. Wiglaf (C1), der kleine Diener, teilt Ihnen mit, daß Sie den Hofmagier Shang Rukh, den Hofschmied Tal und den Ältesten, Meister Azariah, aufsuchen sollen. Zuerst besuchen Sie den Magier (C2), der Sie zwei Zaubersprüche lehrt: er zeigt Ihnen den Spruch der Heilung und fordert Sie sodann auf, aus den Sparten „Erde“, „Wind“, „Feuer“, „Wasser“ und „Blitz“ eine zu wählen. Auch der Schmied (C3) läßt Sie aus verschiedenen Bereichen wählen. Zur Verfügung stehen: Hieb- und Stoßwaffen, Klingen und Distanzwaffen. Zu empfehlen ist anfangs die Hieb- und Stoßwaffe (Streitaxt), denn ein Schwert können Sie schon einem der ersten Gegner abnehmen. Auf diese Weise spärlich ausgestattet, begeben Sie sich nun zu Meister Azariah (C4). Der Älteste weist Sie in Ihre Aufgabe ein und schickt Sie durch ein geheimnisvolles Tor (G1) in eine Zitadelle hinter den feindlichen Linien...

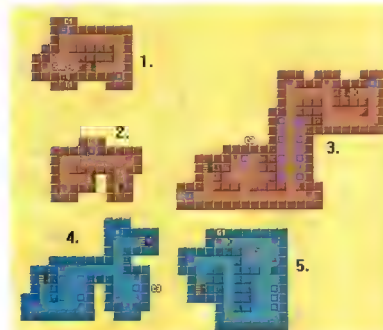
Keller der Zitadelle



Hier treffen Sie auf die ersten Gegner, die Sie jedoch bei geschicktem Einsatz von Bewegung und Zauber ohne jeglichen Schaden besiegen können. Einer der Wächter verliert einen Schlüssel, der ganz in der Nähe in einem Schloß (K1) Verwendung findet. Gegenüber Ihrer jetzigen Position öffnet sich eine Tür, hinter der Sie den Kommandanten der Zitadelle sterbend an eine Wand gekettet auffinden. Lord Gryphon trägt Ihnen auf, die Nachricht von seinem eigenen Tode Parsifal, einem guten Freund, zu überbringen. Zu diesem Zweck überläßt Ihnen der Lord seinen Siegelring. Plündern Sie die Truhe (T1, T2) und öffnen Sie mit dem zweiten Schlüssel das letzte verschlossene Tor, hinter dem sich eine weitere Truhe (T2) verbirgt. Nachdem Sie die ganze Ebene durchkämmt haben, können Sie sich auf den Weg in die erste Etage machen.

Die Zitadelle

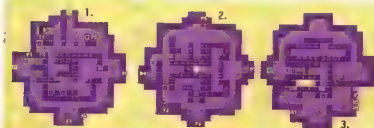
Steigen Sie die Treppe zum Nord-Westturm (G1) hinauf. Achten Sie darauf, wohin Sie treten, denn die beiden Platten (F3) schicken Ihnen, wenn Sie belastet werden, jeweils eine eiserne Faust in den Rücken. Ein alles plattwalzender Ball (F1) rollt hinter einer engen Passage auf dem Weg nach Süd-Westen rasch hin und her. Durch den Gang bei (F4) fliegen in regelmäßigen, recht kurzen Abständen Totenköpfe. In der Nähe einer Truhe (T7) können Sie sich später, falls Sie entsprechende Symbole finden, an einem Altar heilen. Nun betreten Sie den Turm (G5), wo Sie vor einer verschlossenen Tür stehen. Um Sie aufzubekommen, müssen Sie zuerst die eine Platte (P3) mit drei großen Steinen beschweren und dann auf die andere treten (P4). In der nördlichen Truhe (T8) finden Sie einen Zauberspruch zum Erneuern von Bauwerken und ähnlichem. Nachdem Sie einen Hebel (H3) umgelegt haben, öffnet sich die Wand (G6). Wieder auf der Basisebene machen Sie sich auf, den Süden zu erkunden. Bewegen Sie sich schnell durch den langen Gang zu (H1) und legen Sie dort den Hebel um, worauf die Kugel beginnt



hin- und herzurollen. Betätigen Sie den Hebel erneut genau in dem Moment, in dem die Kugel auf der Bodenplatte neben Ihnen liegt. Dadurch öffnet sich eine weitere Tür (G2). Anschließend rennen Sie bis an das Ende des gefährlichen Ganges, wo Ihnen keine Gefahr mehr droht. Bei (F5) treffen Sie allerdings auf engem Raum auf gleich drei Fallen. Außen den zwei Kugeln setzt in der Mitte des Raumes ein Feuerregen periodisch ein und aus, also koordinieren Sie Ihren Übergang gründlich. Auf der anderen Seite entdecken Sie eine Bodenplatte (P2), die Sie mit dem Steinblock (B2) fixieren können. Daraufhin öffnet sich erneut eine Tür (G3), und der Ausgang zum Süd-Westurm ist frei (G4). Die obige Tür öffnet sich, wenn Sie ein Goldstück in das Loch daneben (H2) werfen; diese offenbart Ihnen einen weiteren Altar. Damit haben Sie den Südtel abgehakt und bewegen sich zurück. Den Nord-Osturm erreichen Sie folgendermaßen: Öffnen Sie zunächst die Tür (K2). Wenn Sie beide Platten mit zwei großen und einem kleinen Stein beschweren, öffnet sich weiter östlich eine Tür. Direkt hinter dieser finden Sie eine weitere Tür, die sich in kurzen Abständen öffnet und schließt. Gehen Sie hindurch und betreten Sie den Nord-Osturm. Nachdem Sie alle Gegner besiegt haben, kommen Sie an eine Stelle mit zwei Platten und einem blockierten Hebel. Wenn Sie zuerst auf (P5), dann auf (P6) und zuletzt wieder auf (P5) treten, können Sie den Schalter drücken und eine Geheimwand öffnen. Aber passen Sie auf: auch diese Stelle wird durch einen Feuerregen geschützt. Inzwischen dürfte sich auf Ihrer Karte nur noch ein leerer Bereich zeigen: Der Thronsaal in der Mitte des Gebäudes. Bevor Sie diesen betreten, sollten Sie auf jeden Fall Ihre Lebensenergie auffüllen - es erwarten Sie ein paar harte Kämpfe. Stellen Sie sich am besten an eine Stelle, an der Sie nur von vorne angegriffen werden können, wie zum Beispiel in einen Türhaken. Haben Sie schließlich die gesamte Zitadelle leerräumt, erforscht und alle Wächter um die Ecke gebracht, können Sie diese verlassen. Stellen Sie aber sicher, daß Sie den Zauberspruch haben. Schieben Sie den (B1) Block auf die Platte (P1) daneben, besiegen Sie die letzten zwei Wächter - und der Weg ist frei.

Einen Schritt hinter der Zitadelle kommt auf der rechten Seite Parsifal hinter einem Verschlag hervor. Die Brücke zum Dunklen Turm kann mit dem neuen Zauber repariert werden.

Der Dunkle Turm



Zunächst platzieren Sie ein paar Steine auf der ersten Platte (P1), wodurch der seltene Teleporter verschwindet. Wenn Sie selbiges mit der zweiten (P2) tun, öffnet sich die Tür (G) im nächsten Raum. Schreiten Sie bis zur Ostwand des Turms, und legen Sie dort den Hebel (H1) um. Nun können Sie den Raum direkt hinter Ihnen betreten. Bei (F2) sollten Sie auf Säurefeuer achten, die von Zeit zu Zeit losbrechen. Probieren Sie hier mit dem Hebel (H2) so lange herum, bis Sie auf Ihrer Auto-Map sehen, daß die Kugel (F1) auf der Bodenplatte (P4) liegt. Danach gehen Sie zum Nordende und schieben dort den Steinblock (B1) weiter bis auf die Bodenplatte, woraufhin sich gleich zwei Türen (G2, G3) öffnen. Bevor Sie sich die Gänge dahinter angucken, gehen Sie durch die Illusionswand und holen sich aus der Truhe (T1) Ihren vierten Zauber. (G3) führt in die Kellergewölbe, wo Sie im Moment auf keinen Fall hin wollen. Also wenden Sie sich zu (G2) und gehen eine Etage höher. Dort laufen Sie zur Südseite und beschweren mit fünf Steinen die Bodenplatte im äußersten Winkel des Raums. Auf dem Rückweg legen Sie drei Steine auf die Platte im Norden. Um den Weg weitergehen zu können, müssen Sie nun nur noch den Hebel bei (H3) umlegen und die Kugel (F3) auf die Steinplatte (P5) rollen lassen. Bei Ihrem

Magellan
Telefon: 089-61450614
Telefax: 089-61450610
Händleranfragen erwünscht
Magellan Interaktion ist ein Teil der Magellan Consulting (Neu Medien GmbH) Ltd.

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittich
Härlshäuser Str. 67 - 34130 Kassel
Telefon: 0561-68012 Fax: 68405

Versand + Laden
Mo - Fr 9⁰⁰-18⁰⁰
Sa 9⁰⁰-13⁰⁰

CD-ROM SPIELE

Arcade America	DV 79,90
Baldies	DV 69,90
Bleifuß (Autorennen)	DV 49,90
Caesar 2	DV 79,90
Chewy - Escape from FS	DV 59,90
Civilization 2	DV 89,90
Colony Wars 2492	DV 59,90
Command & Conquer	DV 79,90
Command & Conq Mission CD	DV 24,90
Congo	DA 79,90
Cyberia 2 (deutsch)	DV 79,90
Descent 2	DA 79,90
Die Fugger 2	DV 69,90
Die Siedler 2	DV 69,90
Disworld (deutsch)	DV 89,90
Duke Nukem 3D	DV 79,90
Earthsiege 2 - Skyforce	DA 79,90
Elsabeth I	DV 89,90
FI Manager 96	DV 79,90
FFA 96 (Fußball)	DV 79,90
Formula One Grand Prix 2	DV 89,90
Gabriel Knight 2	DV 89,90
Indy Car Racing 2	DA 79,90
MAG III (Verlagserleitung)	DV 69,90
Mechwarrior 2 - Expansion CD	DV 39,90
Myst Special Edition 2	DV 69,90
NBA Live 96 (Basketball)	DV 79,90
Need for Speed (Autorennen)	DV 79,90
NHL 96 (Eishockey)	DV 79,90
Normality Inc.	DV 89,90
Phantasmagoria (deutsch)	DV 89,90
Pole Position (Formel Eins)	DV 89,90
Pro Pinball - The Web (Flipper)	DA 49,90
ran Soccer / ran Trainer 2	DV 69,90
Rebel Assault 2 (deutsch)	DV 79,90
Riddle of Master Lu (deutsch)	DV 79,90

CD-ROM SPIELE

Shannara (deutsch)	DV 79,90
Shellshock	DV 79,90
Silent Hunter	DV 79,90
Silent Thunder	DA 79,90
T.F.X. - Euro Fighter 2000	DV 79,90
Terra Nova	DV 79,90
The Dig (deutsch)	DV 69,90
Torn's Passage (deutsch)	DV 79,90
Urban Runner	DV 89,90
Warcraft 1 - Tides of Darkness	DV 79,90
Warcraft 2 - Expansion CD	DV 29,90
Wing Commander 4	DV 89,90
Worms - die Würmenschlacht	DV 69,90
Worms - Reinforcements (Erw)	DV 29,90
Zork Nemesis	DV 89,90

PREISLISTE

7th Quest / Caesar 1	je DA 19,90
Creature Shock (deutsch)	DV 19,90
Die Siedler 1	DV 29,90
Goblins 1+2 / Goblins 3	je DA 19,90
Indy Car Racing 1	DA 19,90
Kings Quest 7 (deutsch)	DV 34,90
Kyandia 3 (deutsch)	DV 19,90
Little Big Adventure	DV 29,90
Magic Cards	DA 29,90
Nascar Racing	DV 29,90
NHL 95 / FIFA Soccer	je DV 29,90
Simon the Sorcerer 1	DV 29,90
Star Trek 2 - Judgement Rites	DV 29,90
Theme Park (Vergnügungspark)	DV 29,90

Kostenlosen Katalog anfordern!
Bitte System angeben
Wir liefern auch Software für Amiga + C64
LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15,-
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

DA = Deutsche Anleitung DV = Komplette Deutsch * = noch nicht da, Vorbestellung möglich
Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM - Nachnahme plus 10,- DM (incl aller NN-Gebühren)
Ab 250,- DM Bestellwert (nur im Inland) versandkostenfrei! Ausland nur Vorkasse + 20,- DM
Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

TIPS & TRICKS

Versuch, durch den Gang zu gehen, werden Sie immer wieder zurückgeschleudert und haben keine Chance weiterzukommen. Doch hinter einer Illusionswand verbirgt sich ein Schalter (H4). Legen Sie diesen um, und das Kraftfeld (X) wird ausgeschaltet. Über die Treppe erreichen Sie jetzt das höchste Stockwerk des Turms. Um die Bodenplatte vor der Tür einzuschalten, müssen Sie den Hebel (H5) umlegen. Bevor Sie den Raum des Zauberers betreten können, gilt es, einen Raum im Osten mit zwei weiteren Kugeln zu durchqueren. Dahinter finden Sie vier Hebel an der Wand montiert (H6-9). Legen Sie diese in folgender Reihenfolge um: 9, 8, 7. Sollen Sie die Tür immer noch nicht passieren können, probieren Sie die Schalter so lange, bis sie geöffnet bleibt, wenn Sie auf die Platte davor treten. Von Grauen erfüllt, entdecken Sie den Magier, Khalid der tausend Namen, auf dem Boden liegen. In einer Truhe finden Sie eine Notiz mit seltsamen Worten. Nachdem Sie die gelbe Kristallkugel in der Fischstatur platziert haben, sprechen Sie diese Worte und erwecken so den Geist des Magiers zum Leben. Dieser sagt Ihnen, daß Sie ein versunkenes Schiff besuchen sollen, in dem ein Dämon haust, der Ihnen bei Ihrer Aufgabe helfen könnte. Um dieses zu erreichen, müssen Sie in den Kellergewölben des Turms nach einer Seemuschel suchen. Sie laufen in den Westteil des Turms. Hinter einer Illusionswand finden Sie in einer Truhe (T4) einen Schlüssel, der zu dem Schloß im Zimmer des Magiers paßt. So erhalten Sie Zutritt zur verschlossenen Kammer des Magiers und der Truhe darin, in der ein gutes Schwert liegt. Mit diesem ausgerüstet, treten Sie durch den Teleporter im Westen und erreichen so das Erdgeschoss. Diesmal wählen Sie natürlich den Weg durch die andere Tür (G3) und steigen hinab in die Kellergewölbe

Das Gewölbe des Dunklen Turmes

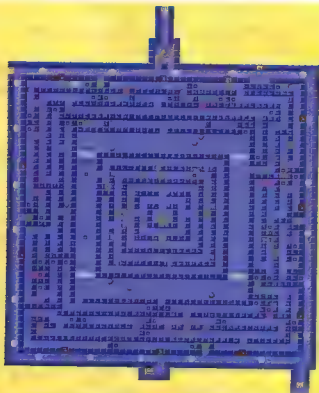


Als Sie sich nach Süden wenden, versperrt Ihnen ein Gargoyle den Weg. Nur ein Zauber kann ihn zurück in die Leere bringen, aus der er vom Magier gerufen wurde. Also wenden Sie sich gen Norden, um den nötigen Zauber zu finden. Bei (F1) weichen Sie mal wieder einer Kugel aus und betätigen den Schalter in einer Nische (H1). Gegenüber öffnet sich die Tür und gibt den Blick auf eine feuersepende Säule frei, die es zunächst zu besiegen gilt. Hinter dem Monster verbirgt sich ein Raum voller Truhen. Der nächste Gang (F2) ist mit weiteren, fliegenden Fäusten ausgestattet worden. Bei (I1) müssen Sie durch Berühren der Bodenplatte einen Transporter aktivieren und hindurchtreten. An den Kugeln vorbei müssen Sie in einer Truhe (T5), in der Sie eines der zwei Teile finden, die Sie benötigen, um den Gargoyle zu erlösen; dann auf die Bodenplatte treten (P1). Sodann laufen Sie zurück zum Transporter, der Sie in einen identischen Abschnitt bringt. Der zweite Bestandteil des Erlösungszaubers liegt in der Truhe bei (T6).

Wenn Sie auf die Platte (P2) treten, sind die beiden Abschnitte miteinander verbunden. Zurück durch den Teleporter kommen Sie wieder im Gang heraus, den Sie nun weiter nach Osten verfolgen, bis Sie einen Hebel (H2) erreichen. Treten Sie erst auf die Platte daneben, und legen Sie dann den Schalter um - eine Tür (G1) öffnet sich. In dem Raum hinter der Illusionswand liegt in der mittleren Truhe die gesuchte Seeschncke. Wenn Sie bei (Z) durch den Teleporter treten, können Sie aus der Truhe (T1) einen Feuerspruch bergen. Durch den Gang bei (F3) fliegen stetig Totenköpfe, die durch den Transporter immer wieder an den Anfang gesetzt werden. Je öfter Sie auf die Platte in der Mitte des Ganges treten, desto höher wird auch die Anzahl der Totenköpfe. Zurück beim Gargoyle wird das Glas in die eine Hand, das Horn in die andere platziert und kräftig hineingeblasen. Gehen Sie geradeaus nach Süden und betreten Sie den nächsten Raum, in dem lauter Steine arrangiert sind. Gehen Sie am nördlichen Rand entlang und legen Sie den Hebel (H3) um. Nun müssen Sie in den Raum hinter den Steinen gelangen, was sich durch ein Kraftfeld etwas kompliziert gestaltet. Steuern Sie, während Sie umhergeschleudert werden, aktiv in alle möglichen Richtungen - irgendwann kommen Sie schon an. Dort finden Sie in einer Truhe (T4) einen Schlüssel und treten durch den mittleren Transporter. Im nächsten Abschnitt finden Sie in einer der Truhen den nächsten Schlüssel. Bei (B1) müssen Sie den Gesteinsblock von der Platte herunterschieben, um die Tür zu öffnen. Nachdem Sie den drei Kugeln ausweichen konnten, öffnen Sie mit einem Hebel (H5) eine versteckte Tür (G3) und suchen zum letzten Mal den violetten Schlüssel. Im nächsten Abschnitt betreten Sie einen sehr großen Raum. Von dessen Ostseite (Hs) werden der Reihe nach von Norden nach Süden fliegende Fäuste zur Gegenseite geschickt. Legen Sie hier sämtliche Hebel um, die sowohl die Süd- als auch die Westwand säumen. In der mittleren Truhe (T5) finden Sie einen Zauber. Im Osten hat sich ein weiterer Gang aufgetan. Dort legen Sie den Hebel (H) um und platzieren auf der Platte einen der Instantsteinblöcke aus dem Inventar. Dadurch wird die zweite Bodenplatte im Gang blockiert und die Tür offengehalten. Der Transporter bringt Sie zu einem geheimen Raum des Gewölbes, in dem Sie einen wertvollen Zauber erlernen können.

Das Unterwasserlabyrinth

Der andere Ausgang des Turms führt direkt auf einen Steg. Mit der Seeschncke in der Hand rufen Sie den Meeresdämon Eribanus. Er erklärt sich bereit, Sie unter Wasser laufen zu lassen und entläßt Sie in ein Unterwasserlabyrinth. Hier unten werden Sie das erste Mal mit einer neuen Gefahr konfrontiert: Gift. Dieses wird von Tentakelgewächsen, die viele der Durchgänge blockieren zum Selbstschutz benutzt. Zwar sind die Gegenmittel großzügig verteilt, trotzdem sollten Sie vor der Einnahme einer Ampulle alle Gewächse in direkter Umgebung abtöten. Vielmehr hüten sollten Sie sich vor der netten Dame (C1) im Norden. Lassen Sie sich auf keinen Fall auch nur auf ein Gespräch mit ihr ein, wenn Sie das Spiel lebend beenden wollen. Es ist nötig, alle Gänge zu durchstreifen. Denn in den abgelegenen Truhen finden Sie Perlen, die Sie zur Beendigung des Levels brauchen. Einige Truhen beherbergen auch sehr nützliche Dinge. So zum Beispiel den Totenkopfspruch (T5), eine Figur zur Verkopplung von Seelen (T4), einen toten Schild (T2), einen Gegenzauber (T1) und eine tragbare Truhe, die Sie Ihren zwei Säcken hinzufügen können, um Ihr Inventar besser zu organisieren. Bodenplatten sind hier nicht zu erkennen, liegen dafür aber meist direkt vor der entsprechenden Wand oder Tür. Haben alle acht Perlen ihren Weg zu Ihnen gefunden, können Sie durch eine nördliche Tür (G1) den inneren Bereich des Labyrinths betreten. Hinter den zwei breiten Gängen, die von jeweils drei Kugeln durchquert werden, entdecken Sie einen seltsamen Kopf (C2) in der Wand. Wenn Sie in das Loch (K) neben diesem eine Perle werfen, öffnet sich die verschlossene Tür. Selbiges müssen Sie natürlich bei den acht weiteren Türen tun. Hinter der letzten Tür entdecken Sie erneut ein Loch - leider fehlt Ihnen die passende Perle. Also laufen Sie stur durch



den Teleporter (G2). Nach einigem Hin und Her mit weiteren Teleportern finden Sie in einer Truhe (T6) die letzte Perle, mit der Sie sich wieder auf den Rückweg zum Ausgangspunkt machen. Dort werfen Sie die Perle in das Loch und durchschreiten den zweiten Teleporter (G3), der Sie an die Stelle (X) versetzt. Der Teleporter (G4) im Zentrum bringt Sie in den Nordteil, in dem das Versunkene Schiff liegt.

Das Versunkene Schiff:

Zielstrebig schlagen Sie sich nach Osten durch. Dort finden Sie hinter einer Tür auch schon den Dämon, den der Zauberer erwähnte. Er erzählt, daß sich die Macht des Warlords aus der dunklen Masse erschöpft. Er bietet Ihnen an, im Austausch gegen acht Herzen der Matrosen acht Hinweise darauf zu geben, wie Sie einen Behälter bauen können, der der Kraft der dunklen Masse gewachsen ist. Also ziehen Sie angeekelt durch das Schloß und erledigen einen Matrosen nach dem anderen. Im Westen erhalten Sie Zutritt zu ei-

nem Altar, wenn Sie ein Goldstück in das Loch (K1) in der Wand werfen. Legen Sie einen großen Steinbrocken auf die Bodenplatte (P1) des Raums, um die Tür gegenüber zu öffnen. Laufen Sie schnell rückwärts durch den Teleporter, wodurch Sie einen kleinen Bereich mit zwei weiteren Platten (P1, P2) erreichen. Wenn Sie diese belasten, öffnen sich im Nord-Westen zwei Türen (G10, G11). Nehmen Sie den Brocken wieder herunter von der Bodenplatte und führen Sie die ganze Prozedur noch einmal auf der Gegenseite durch. Ziehen Sie im Nord-Osten an allen Ankerketten (H2-H9). Dadurch werden die Bodenplatten vor den jeweiligen Türen aktiv. Nachdem Sie im Untergeschoß vier Herzen einsammeln konnten, machen Sie sich auf, das zweite Deck zu betreten. Durch die erste Tür gelangen Sie in einen Thronsaal. Von dort aus geht es weiter nach Osten, wo Sie hinter einer Illusionswand eine Kette (H10) entdecken. Mit dieser müssen Sie bei (F2) die beiden Kugeln so anordnen, daß beide am westlichen Rand auf einer Platte liegen. Auf diese Weise verschwindet einmal mehr eine Geheimwand (G12). Haben Sie hier alles leerräumt, begeben Sie sich in den Westen und betreten am Ende des langen Gangs einen riesigen Raum. In diesem müssen Sie die Steinblöcke (B1-B4) auf die Platten in der jeweiligen Ecke schieben, um die nördliche Wand (G13) zu öffnen. Wenn Sie sich weiter nach Westen wenden, müssen Sie im nächsten Gang öfter einer Kugel ausweichen. Nachdem Sie mit dem Schlangenschlüssel, den einer der Matrosen im Thronsaal verlor, die Tür geöffnet haben, betreten Sie das Quartier des Kapitäns. Treten Sie auf die Platte in der Mitte des Vorraums, gehen Sie aber nicht durch die geöffnete

Fragen Sie diese Leute niemals nach dem Führerschein!



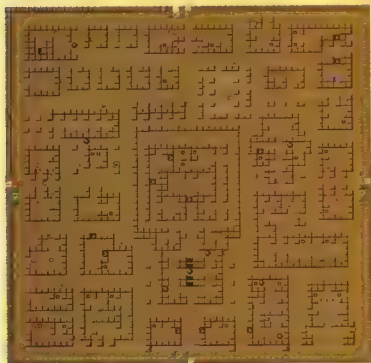
TIPS & TRICKS

Wand, sondern zurück in das Quartier, wo jetzt der Teleporter verschwunden sein müßte. An dessen Stelle finden Sie hier einen Hebel vor (H11), der das Krafffeld im Geheimraum ausschaltet. In dem Raum finden Sie einen zweiten Hebel, den Sie natürlich ebenfalls benutzen, woraufhin eine Türe anfängt, sich ständig zu öffnen und zu schließen. Nehmen Sie die neue Ausrüstung an sich und gehen Sie zurück zum Dämon, der Ihnen für jedes Herz einen Hinweis zum Bau des Behälters gibt:

1. Hinweis: Die Truhe muß in unzerstörbaren Stahl eingefaßt sein.
2. Hinweis: Ein Herz aus glitzerndem Stein.
3. Hinweis: Ein Extrakt aus Drachenberstein.
4. Hinweis: Ein Opfer aus Ton, um alle Teile zu verbinden.
5. Hinweis: Das Holz des verschlagenen Baumes.
6. Hinweis: Den Geist eines toten Helden
7. Hinweis: Tränen des weinenden Mondes.
8. Hinweis: Den schwarzen Gnarl aufsuchen.

Durch das Unterwasserlabyrinth erreichen Sie die Untergrundstadt - aber werfen Sie Ihre Gegengifte ja nicht weg!

Untergrundstadt

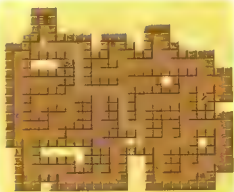


Überall sind Zettel verstreut, die die Bevölkerung anweisen, die Stadt zu evakuieren. Doch durch zwei Gespräche (C1, C2) wird Ihnen klar, daß die Menschen geblieben waren, um Ihre Stadt zu verteidigen - vergeblich. Ihr Startpunkt ist der Westeingang der Stadt. Zu den Häusern gibt es drei verschiedene Schlüssel: Blaue, grüne und silberne. Auf der Karte sind die entsprechenden Schlösser (Kb), (Kg) und (Ks) gekennzeichnet. Durch die vier äußeren Gänge fliegen wieder Fäuste. Diese können Sie aber inzwischen einfach reflektieren, indem Sie den entsprechenden Zauber anwenden. Beginnen Sie Ihre Durchforstung im Süd-Osten. Vor dem ersten Haus brennen zeitweise Säurefeuer und vor dem Eingang steht ein Teleporter, der Sie immer wieder auf die gleiche Stelle zurückversetzt. Legen Sie zuerst den Hebel (H1) neben dem Eingang um, dann den westlichen (H3) und zuletzt den östlichen (H2). Hinter den Illusionswänden des Raums finden Sie zwei Truhen, in denen ein Zauberspruch liegt. Anschließend betreten Sie das nächste Haus in westlicher Richtung. Im nördlichen Teil dieses Hauses steht eine erreichbare Truhe und eine weitere, die durch eine Kugel versperrt bleibt. Im Süden finden Sie in der Truhe einen Sonnenschlüssel, an der Wand einen Hebel. Legen Sie diesen um und räumen Sie dann die zweite Truhe im Norden aus. Im Zentrum der Stadt treffen Sie auf ein wohlbehütetes Gebäude (F). In dessen Hauptraum können Sie sich einen Totenkopfschlüssel erkämpfen. Durch den zweiten Gang von Westen aus gelangen Sie in ein kleines Zimmer. Wenn es Ihnen gelingt, den Boten zu erledigen, sind Sie um einen guten

Kopfschutz reicher. Sie werden eine weitere Tür vorfinden. Diese öffnet sich gleichzeitig mit der Eingangstür (P4). In einer der Truhen liegt eine Sonnenscheibe (T5). Das nächste interessante Haus finden Sie im Westen. Dort öffnen sich beide Türen gleichzeitig, wenn Sie auf die Platte (P3) treten. Anschließend gehen Sie in nördlicher Richtung, bis Sie auf ein Gebäude treffen, das von vier Bodenplatten umgeben ist. Der Eingang dieses Gebäudes ist durch ein Krafffeld zusätzlich gesichert. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie zuerst die nördliche Platte (P1) auf der Westseite belasten und anschließend die südliche (P2). Wenn Sie nun kraftvoll rückwärts gegen das Krafffeld angehen, gelangen Sie in den sich dahinter befindlichen Raum, in dem Sie einen violetten Schlüssel finden. Wenn Sie genug Steine haben, können Sie auch zusätzlich die beiden Platten auf der Ostseite beschweren, wodurch das Krafffeld ganz ausgeschaltet wird. Der violette Schlüssel öffnet den Weg zum Magiealtar (K2). Den Heilungsaltar finden Sie etwas nordöstlicher. Ein Mädchen (C1) erzählt Ihnen von Ihrem Vater, der angeblich einen sehr großen, wunderschönen Edelstein gefunden hat. Als nächstes sprechen Sie im Nordosten mit dem Kobold des Stadtmagiers. Nach dem kurzen Gespräch lassen Sie den Schläfer allein und betreten das Haus gegenüber. Hier finden Sie in einer Truhe (T2) die Posanne des Erdbebens. Begeben Sie sich Richtung Süden. Dort finden Sie ein Haus, in dem eine Kugel den Weg zwischen Ihnen und weiteren Feinden kreuzt. Der sicherste Weg ist, eine Armbrust oder einen Wurfstern zur Hand zu nehmen und damit zu hantieren. An der Nordwand des Hauses finden Sie einen Hebel (H5), der im Gang, in dem die Kugel rollt, abwechselnd links und rechts die Tür öffnet. In einer der Truhen müßte eine Sanduhr liegen. Wenn nicht, finden Sie sicherlich in einem der anderen Häuser eine solche. Mit dieser Uhr ausgestattet, laufen Sie zurück zum Haus des Kobolds. Öffnen Sie die Tür des Hauses, betreten Sie es aber nicht. Benutzen Sie die Sanduhr, treten Sie ein und warten Sie vor dem Kobold, bis die Zeit wieder weiterläuft. Und schon umfaßt Ihr Zauberrpertoire einen Spruch mehr. Bei einem der Monster finden Sie ein steinernes Symbol, ein Ankh. Dieses öffnet, wenn Sie es in das Loch in der Wand (K3) werfen, ein weiteres Haus. Laufen Sie den Gang des Hauses geradeaus weiter und treten Sie an dessen Ende viermal auf die Steinplatte. Somit geben sämtliche Türen den Weg frei. Finden Sie auf Ihrer Karte keine freien Stellen mehr, können Sie es wagen, im Nord-Westen die Minen zu betreten...

Die Mine

Direkt am Eingang finden Sie den Vater (C4) des kleinen Mädchens. Er erzählt, er habe nach einem Edelstein gesucht, wie er nur alle tausend Jahre gefunden wird. Für sterbliche Augen sei dieser Stein in den Minen nur in Verbindung mit einem Amulett sichtbar. Der Mann überläßt Ihnen das Amulett, um mit seiner Tochter aus der Stadt zu fliehen. Also legen Sie es an und reparieren den Tunnelgang per Zauberspruch. Ihre Gegner sind Hofnarren, die mit Totenköpfen um sich werfen. Auf die Distanz können Sie sich nach mit Ihrem Reflexionszauber retten - kommt es aber zum Nahkampf, hilft es nur noch, wild und ohne Unterlaß darauf loszuhauen und zu hoffen, daß der Narr zuerst stirbt. Am besten lassen Sie alle anderen Gänge außer acht und begeben sich direkt zur Fundstelle des Diamanten (X). In den anderen Gängen lauern nur weitere Narren - und Schätze gibt es auch nicht zu entdecken. Also nehmen Sie sich den Herzstein aus der Wand und machen Sie, daß Sie wieder herauskommen. Anschließend können Sie die Untergrundstadt hinter sich lassen und durch den Nordausgang zum Älteren Baum gehen.



Den zweiten Teil dieser Komplettlösung präsentieren wir Ihnen in der nächsten Ausgabe!

Daniel Kreiss ■

Komplettlösung - Teil 2

Wing Commander 4

Im zweiten und letzten Teil unserer Wing Commander Komplettlösung geben wir Ihnen natürlich wieder Tips zur optimalen Bewaffnung für die jeweilige Mission damit Sie in den Genuß der sehenswerten Endsequenzen kommen.

Mission L3: Speradon - „Tough Decision“

Wingman: Primate, Maniac, Turbo
Raumschiff: Nur Avenger
Bewaffnung: 4 Image Recognition, 4 Friend-or-Foe Missiles

Sie müssen Dekker auf dem Leitschiff eines konföderierten Konvois absetzen. Bevor Sie NavPoint 1 erreichen, erhalten Sie eine Nachricht von Sosa, daß Catscratch in Gefahr ist. Sie müssen sich zwischen Ihrer Mission (L3-2) und Catscratch (L3-1) entscheiden.
TIP: Die Longbow hat Catscratch im Visier. Zerstören Sie sie mit Image Recognition Missiles. Wenn Sie Catscratch gerettet haben, zerstören Sie sein Schiff.

NavPoints

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| L3-1 | L3-2 |
| A. Sosa's Nachricht | A. Sosa's Nachricht |
| 1. Konvoi | 1. Konvoi |
| 2. Neu: Catscratch Rettung | 2. Intrepid |
| 3. Intrepid | |

Missionsparameter: Wenn Sie Catscratch retten, fahren Sie mit Mission L4A oder L4B fort. Wenn Sie dem Pfad L3-2 gefolgt sind und Dekker abgesetzt und wieder abgeholt haben, geht es mit Mission L4-B weiter.

Fehlslag: Wenn Sie sich für die Rettungsaktion entscheiden und versagen, geht es weiter mit L4-1 oder L4-2. Anderenfalls fahren Sie mit L4-2 fort.

Mission L4-1: Speradon - „Mission Resumed“

Wingman: Primate, Maniac, Hawk, Catscratch
Raumschiff: Nur Avenger
Bewaffnung: 4 MIPs, 1x4 Leech, 1x4 Image Recognition Missiles

Setzen Sie den durch die Rettung von Catscratch unterbrochenen Angriff auf den konföderierten Konvoi fort. Willford wird Sie außerdem beauftragen, einen Transporter anzugreifen.

TIP: Konzentrieren Sie sich an NavPoint 1 zunächst auf die Hellcats. Die Transporter bleiben wo sie sind. Danach attackieren Sie den Cruiser mit Ihren Missiles. Machen Sie den Transporter (Neu: NavPoint 2) mit Leech Missiles kampfunfähig.

NavPoints

1. Konvoi
2. Neu: Transporter abfangen
3. Intrepid

Missionsparameter: Schleusen Sie Dekker ein und holen Sie ihn wieder ab. Diese Mission hat keinen Einfluß auf den weiteren Verlauf. Machen Sie den Transporter (Neu: NavPoint 2) kampfunfähig, damit Dekker ihn entern kann. Weiter mit Mission M1.

Fehlslag: Der Black Lance Transporter wird nicht geentert. Game Over!

Mission L4-2: Speradon - „Defectors“

Wingman: Egal
Raumschiff: Banshee
Bewaffnung: 2x2 Leech Missiles, 2x 2 Image Recognition Missiles

Beschützen Sie drei Bearcat-Piloten, die überlaufen wollen. Danach erhalten Sie den Auftrag, Dekkers Truppen zu einem Schiff in der Nähe zu eskortieren.



TIPS & TRICKS

TIP: Greifen Sie die feindlichen Bearcats mit Leech Missiles an. Machen Sie den Transporter an NavPoint 2 ebenfalls mit Leech Missiles kampfunfähig

NavPoints:

1. Trockendock
2. Neu: Black Lance Transporter
3. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Dragons und machen Sie den Transporter kampfunfähig. Weiter mit Mission M1

Fehlschlag: Alles andere ist ein Fehlschlag der Mission. Game Over!

Mission M1: Telamon - „Planet FT957“

Wingman: Solo oder mit Panther

Raumschiff: Dragon

Bewaffnung: Image Recognition mit Mace Missiles am Hardpoint

Eskortieren Sie Dekker zum Planeten FT957. Landen Sie dort, um einem Notruf auf den Grund zu gehen.

TIP: Wenn Sie einen Dragon fliegen (M1-1), können Sie mit Autopilot an den feindlichen Dragons vorbeifliegen - allerdings werden Sie von Ihren nichtsahnenden Kameraden beschossen. Wenn Sie einen Borderworld Fighter fliegen (M1-2) ist das Gegenteil der Fall.

NavPoints

1. Nichts passiert
2. Dragons
3. Planet FT957

- A. Unerwarteter Angriff
- B. Unerwarteter Angriff

Missionsparameter: Sie landen, zusammen mit Dekker, auf FT957. Weiter mit M2.

Fehlschlag: Wenn nicht: Game Over!

Mission M2: Callimachus - „Blair's Jump“

Wingman: Egal

Raumschiff: Nur Dragon

Bewaffnung: 2x1 Mace, 2x2 Leech, 2x3 Image Recognition Missiles

Machen Sie den Jump in das Axis System. Zerstören Sie die Dragons am ersten NavPoint, bevor diese den Jump machen können. Erst dann können Sie den Jump ins Axis System wagen.

TIP: Die beiden Dragons vor deren Jump zu zerstören, ist ein Frage des Timings. Schalten Sie sofort Ihre Afterburner ein. Fliegen Sie ge-

nau in der Mitte - zwischen dem Jump Point und den Dragons. Setzen Sie nun Ihre Leech Missiles oder Image Recognition Missiles ein. An den vier Dragons am NavPoint 2 kommen Sie mit Autopilot unerkannt vorbei. Schießen Sie auf keinen Fall auf die Starbase oder feindliche Schiffe.

NavPoints

1. 2 Dragons in Vorbereitung für Jump
2. Jump Point Ausgang
3. Neu: Black Lance Starbase

Missionsparameter: Zerstören Sie beide Dragons vor dem Jump und landen Sie auf der Starbase. Weiter mit Mission M3.

Fehlschlag: Wenn einer oder beide Dragons den Jump durchführen und/oder wenn Sie das Feuer auf die Starbase eröffnen.

Mission M3: Axis - „Jump Back“

Zurück zur Intrepid!

TIP: Nach dem Takeoff setzen Sie Ihren Cloaker ein und machen sich via Autopilot aus dem Staub. Zerstören Sie die vier Dragons am NavPoint 1. Zerstören Sie den Transporter an NavPoint 2.

NavPoints

- A: Takeoff von der Starbase.
2. Jump Point Ausgang
1. Jump Point Eingang
3. Intrepid

Missionsparameter: Landen Sie auf der Intrepid. Weiter mit N1.

Fehlschlag: Wenn Sie nicht landen, ist das Spiel zu Ende.

Mission N1-1: Ella - „Sneak by Ella“

Wingman: Egal

Raumschiff: Dragon

Bewaffnung: Image Recognition Missiles

Vor dieser Mission führen Sie ein Gespräch mit Panther und Hawk über den Flash-Pak. Wenn Sie mit Panther übereinstimmen (keine Zivilopfer), fliegen Sie diese Mission. Wenn Sie mit Hawk übereinstimmen (Krieg verlangt Opfer), fliegen Sie die Mission N1-2. Eskortieren Sie die Intrepid sicher an der Ella Superbase vorbei.

TIP: Die Longbows versuchen die Intrepid mit Torpedos zu zerstören. Greifen Sie daher zuerst die Longbows an. Ignorieren Sie die Großraumschiffe. Machen Sie den Jump auf der Intrepid - sie können selbst in einem Dragon nicht alleine jumpen. Erbitten Sie nach der Mission sofort Landeerlaubnis. Obwohl diese Mission länger und schwieriger als N1-2 ist, erleichtert sie den weiteren Verlauf des Spiels, insbesondere Mission N4.

NavPoints

- A. Unerwarteter Angriff
- B. Unerwarteter Angriff
- C. Unerwarteter Angriff
1. Jump Point

Missionsparameter: Eskortieren Sie die Intrepid zum Jump Point.

Fehlschlag: Die Intrepid wird zerstört oder macht den Jump ohne Sie. Verloren im All!

Mission N1-2: Ella - „Flash-Pak“

Wingman: Egal

Raumschiff: Nur Dragon

Bewaffnung: Vorgabe

Vor dieser Mission führen Sie ein Gespräch mit Panther und Hawk über den Flash-Pak. Wenn Sie mit Panther übereinstimmen (keine Zivilopfer), fliegen Sie die Mission N1-1. Wenn Sie mit Hawk übereinstimmen (Krieg verlangt Opfer) fliegen Sie diese Mission. Zerstören Sie die



Ihre Entscheidungen im Spiel führen Sie zu einer der beiden Schlusssequenzen.

Ella Superbase mit dem Flash-Pak, während die anderen Piloten die Intrepid zum Jump Point eskortieren.

TIP: Ignorieren Sie die Fighter und attackieren Sie sofort die Basis. Sie können Ella auch ohne den Flash-Pak zerstören. Zwei Torpedos und mehrere Dumbfires genügen auch. In diesem Fall können Sie den Flash-Pak in der Mission N4 einsetzen, die schwieriger ist.

NavPoints

1. Ella Superbase 2. Jump Point

Missionsparameter: Ella wird zerstört, und Sie landen auf der Intrepid vor deren Jump. Weiter mit Mission N2.

Fehl Schlag: Die Intrepid wird zerstört oder macht den Jump ohne Sie

Mission N2: Ella - „Vesuvius“

Wingman: Egal
Raumschiff: Nur Dragon
Bewaffnung: Vorgabe

Die Vesuvius startet einen Angriff auf Sie. Verteidigen Sie die Intrepid. **TIP:** Benutzen Sie die U-Taste, um den jeweils nächsten Fighter anzuvisieren. Falls Wing Commander in dieser Mission (oder anderen) zu langsam läuft: Schalten Sie Video mit Ctrl-V aus, und benutzen Sie den VGA-Modus, um eine bessere Bildrate zu erzielen. Alternativ versuchen Sie die Musik auszuschalten oder das Grafikdetail zu verringern.

NavPoints

1. Intrepid

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Hellcats, und landen Sie auf der Intrepid. Weiter mit Mission N3.

Fehl Schlag: Intrepid wird zerstört.

Mission N3: Sol - „St. Helens“

Wingman: Maniac
Raumschiff: Dragon
Bewaffnung: Heat Seeker und Image Recognition Missiles (Dragon), Heat Seeker (Banshee)

Eisen und die St. Helens unterstützen Ihren erneuten Angriff auf die Vesuvius.

TIP: Befehlen Sie allen eigenen Piloten zuzugreifen. Fliegen Sie nicht zwischen der St. Helens und der Vesuvius. Falls Wing Commander in dieser Mission (oder anderen) zu langsam läuft: Schalten Sie Video mit Ctrl-V aus und benutzen Sie den VGA-Modus, um eine bessere Bildrate zu erzielen. Alternativ versuchen Sie die Musik auszuschalten oder das Grafikdetail zu verringern.

NavPoints

1. Jump Point Eingang

Missionsparameter: Zerstören Sie alle Fighter der Vesuvius. Weiter mit Mission N4.

Fehl Schlag: Intrepid wird zerstört oder die St. Helens macht den Jump, bevor Sie auf der Intrepid landen.

Mission N4: Sol - „Try Again“

Wingman: Egal
Raumschiff: Dragon
Bewaffnung: Flash-Pak und Dumbfire (Dragon), Dumbfire (Avenger)

Zerstören Sie die Vesuvius. Wenn Sie den Flash-Pak nicht in Mission N1 eingesetzt haben, fliegen Sie in die Vesuvius hinein und werfen ihn



Groß Electronic

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

SONY PSX

MPEG

Wir liefern auch:

CD-ROM-Laufwerke

Controller

CPU's

Drucker

Festplatten

Grafikkarten

Joysticks

Kabel

Monitore

Motherboards

Netzwerk-zubehör

PC-Gehäuse

Soundkarten

Simm's

Tastaturen

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic Computerspiele & Zubehör

Passauer Straße 13

D-94133 Röhnbach

Tel. 0 85 82 / 96 05-0

Fax 0 85 82 / 96 05-99

GAMBERSOFT LADEN & VERSAND

Tel/Fax: 07 11/34 33 87
Laden: Esslinger Str. 37
73760 Ostfildern-Neellingen

Conquest of t.N.W. d 79,90
D d 79,90
Urban Runner d 79,90

PC CD-ROM

11th Hour	d 80,90	Rivers of Death	d 84,90
7th Guest	A 24,90	Sam & Max	d 57,90
3D Accelerator	A 24,90	Shrek	d 69,90
3D Lemmings	A 92,90	Shrek Shock	d 69,90
3D Pinball	A 64,90	Shivers	d 69,90
Adrenal Fantasy Pinball	A 69,90	Slam Man: Classic	d 65,90
Asses Collection	A 64,90	Slam Man	d 74,90
Albion	d 84,90	Slam Thunder	A 79,90
Amelia 1881-1885	A 79,90	Star City 2000 CD Col.	d 59,90
Apache Longbow	d 72,90	Star Wars	d 74,90
Assault Rigs	d 64,90	Star Wars	d 74,90
Best Miss	d 72,90	Star Wars	d 74,90
Berlin Forever	d 79,90	Star Wars 2: The Emperor's Wrath	d 65,90
Battle Isle 3	d 74,90	Star Wars 3: The Clone Wars	d 65,90
Barbarian Langer Gals	d 54,90	Star Wars 4: The New Hope	d 65,90
Barbarian	A 69,90	Star Wars 5: The Empire Strikes Back	d 65,90
Blade of the Samurai	d 54,90	Star Wars 6: The Return of the Jedi	d 65,90
Blade of the Samurai 2	d 54,90	Star Wars 7: The Force Unleashed	d 65,90
Blade of the Samurai 3	d 54,90	Star Wars 8: The Force Unleashed II	d 65,90
Blade of the Samurai 4	d 54,90	Star Wars 9: The Force Unleashed III	d 65,90
Blade of the Samurai 5	d 54,90	Star Wars 10: The Force Unleashed IV	d 65,90
Blade of the Samurai 6	d 54,90	Star Wars 11: The Force Unleashed V	d 65,90
Blade of the Samurai 7	d 54,90	Star Wars 12: The Force Unleashed VI	d 65,90
Blade of the Samurai 8	d 54,90	Star Wars 13: The Force Unleashed VII	d 65,90
Blade of the Samurai 9	d 54,90	Star Wars 14: The Force Unleashed VIII	d 65,90
Blade of the Samurai 10	d 54,90	Star Wars 15: The Force Unleashed IX	d 65,90
Blade of the Samurai 11	d 54,90	Star Wars 16: The Force Unleashed X	d 65,90
Blade of the Samurai 12	d 54,90	Star Wars 17: The Force Unleashed XI	d 65,90
Blade of the Samurai 13	d 54,90	Star Wars 18: The Force Unleashed XII	d 65,90
Blade of the Samurai 14	d 54,90	Star Wars 19: The Force Unleashed XIII	d 65,90
Blade of the Samurai 15	d 54,90	Star Wars 20: The Force Unleashed XIV	d 65,90
Blade of the Samurai 16	d 54,90	Star Wars 21: The Force Unleashed XV	d 65,90
Blade of the Samurai 17	d 54,90	Star Wars 22: The Force Unleashed XVI	d 65,90
Blade of the Samurai 18	d 54,90	Star Wars 23: The Force Unleashed XVII	d 65,90
Blade of the Samurai 19	d 54,90	Star Wars 24: The Force Unleashed XVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 20	d 54,90	Star Wars 25: The Force Unleashed XIX	d 65,90
Blade of the Samurai 21	d 54,90	Star Wars 26: The Force Unleashed XX	d 65,90
Blade of the Samurai 22	d 54,90	Star Wars 27: The Force Unleashed XXI	d 65,90
Blade of the Samurai 23	d 54,90	Star Wars 28: The Force Unleashed XXII	d 65,90
Blade of the Samurai 24	d 54,90	Star Wars 29: The Force Unleashed XXIII	d 65,90
Blade of the Samurai 25	d 54,90	Star Wars 30: The Force Unleashed XXIV	d 65,90
Blade of the Samurai 26	d 54,90	Star Wars 31: The Force Unleashed XXV	d 65,90
Blade of the Samurai 27	d 54,90	Star Wars 32: The Force Unleashed XXVI	d 65,90
Blade of the Samurai 28	d 54,90	Star Wars 33: The Force Unleashed XXVII	d 65,90
Blade of the Samurai 29	d 54,90	Star Wars 34: The Force Unleashed XXVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 30	d 54,90	Star Wars 35: The Force Unleashed XXIX	d 65,90
Blade of the Samurai 31	d 54,90	Star Wars 36: The Force Unleashed XXX	d 65,90
Blade of the Samurai 32	d 54,90	Star Wars 37: The Force Unleashed XXXI	d 65,90
Blade of the Samurai 33	d 54,90	Star Wars 38: The Force Unleashed XXXII	d 65,90
Blade of the Samurai 34	d 54,90	Star Wars 39: The Force Unleashed XXXIII	d 65,90
Blade of the Samurai 35	d 54,90	Star Wars 40: The Force Unleashed XXXIV	d 65,90
Blade of the Samurai 36	d 54,90	Star Wars 41: The Force Unleashed XXXV	d 65,90
Blade of the Samurai 37	d 54,90	Star Wars 42: The Force Unleashed XXXVI	d 65,90
Blade of the Samurai 38	d 54,90	Star Wars 43: The Force Unleashed XXXVII	d 65,90
Blade of the Samurai 39	d 54,90	Star Wars 44: The Force Unleashed XXXVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 40	d 54,90	Star Wars 45: The Force Unleashed XXXIX	d 65,90
Blade of the Samurai 41	d 54,90	Star Wars 46: The Force Unleashed XL	d 65,90
Blade of the Samurai 42	d 54,90	Star Wars 47: The Force Unleashed XLI	d 65,90
Blade of the Samurai 43	d 54,90	Star Wars 48: The Force Unleashed XLII	d 65,90
Blade of the Samurai 44	d 54,90	Star Wars 49: The Force Unleashed XLIII	d 65,90
Blade of the Samurai 45	d 54,90	Star Wars 50: The Force Unleashed XLIV	d 65,90
Blade of the Samurai 46	d 54,90	Star Wars 51: The Force Unleashed XLV	d 65,90
Blade of the Samurai 47	d 54,90	Star Wars 52: The Force Unleashed XLVI	d 65,90
Blade of the Samurai 48	d 54,90	Star Wars 53: The Force Unleashed XLVII	d 65,90
Blade of the Samurai 49	d 54,90	Star Wars 54: The Force Unleashed XLVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 50	d 54,90	Star Wars 55: The Force Unleashed XLIX	d 65,90
Blade of the Samurai 51	d 54,90	Star Wars 56: The Force Unleashed L	d 65,90
Blade of the Samurai 52	d 54,90	Star Wars 57: The Force Unleashed LI	d 65,90
Blade of the Samurai 53	d 54,90	Star Wars 58: The Force Unleashed LII	d 65,90
Blade of the Samurai 54	d 54,90	Star Wars 59: The Force Unleashed LIII	d 65,90
Blade of the Samurai 55	d 54,90	Star Wars 60: The Force Unleashed LIV	d 65,90
Blade of the Samurai 56	d 54,90	Star Wars 61: The Force Unleashed LV	d 65,90
Blade of the Samurai 57	d 54,90	Star Wars 62: The Force Unleashed LVI	d 65,90
Blade of the Samurai 58	d 54,90	Star Wars 63: The Force Unleashed LVII	d 65,90
Blade of the Samurai 59	d 54,90	Star Wars 64: The Force Unleashed LVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 60	d 54,90	Star Wars 65: The Force Unleashed LIX	d 65,90
Blade of the Samurai 61	d 54,90	Star Wars 66: The Force Unleashed LX	d 65,90
Blade of the Samurai 62	d 54,90	Star Wars 67: The Force Unleashed LXI	d 65,90
Blade of the Samurai 63	d 54,90	Star Wars 68: The Force Unleashed LXII	d 65,90
Blade of the Samurai 64	d 54,90	Star Wars 69: The Force Unleashed LXIII	d 65,90
Blade of the Samurai 65	d 54,90	Star Wars 70: The Force Unleashed LXIV	d 65,90
Blade of the Samurai 66	d 54,90	Star Wars 71: The Force Unleashed LXV	d 65,90
Blade of the Samurai 67	d 54,90	Star Wars 72: The Force Unleashed LXVI	d 65,90
Blade of the Samurai 68	d 54,90	Star Wars 73: The Force Unleashed LXVII	d 65,90
Blade of the Samurai 69	d 54,90	Star Wars 74: The Force Unleashed LXVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 70	d 54,90	Star Wars 75: The Force Unleashed LXIX	d 65,90
Blade of the Samurai 71	d 54,90	Star Wars 76: The Force Unleashed LXX	d 65,90
Blade of the Samurai 72	d 54,90	Star Wars 77: The Force Unleashed LXXI	d 65,90
Blade of the Samurai 73	d 54,90	Star Wars 78: The Force Unleashed LXXII	d 65,90
Blade of the Samurai 74	d 54,90	Star Wars 79: The Force Unleashed LXXIII	d 65,90
Blade of the Samurai 75	d 54,90	Star Wars 80: The Force Unleashed LXXIV	d 65,90
Blade of the Samurai 76	d 54,90	Star Wars 81: The Force Unleashed LXXV	d 65,90
Blade of the Samurai 77	d 54,90	Star Wars 82: The Force Unleashed LXXVI	d 65,90
Blade of the Samurai 78	d 54,90	Star Wars 83: The Force Unleashed LXXVII	d 65,90
Blade of the Samurai 79	d 54,90	Star Wars 84: The Force Unleashed LXXVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 80	d 54,90	Star Wars 85: The Force Unleashed LXXIX	d 65,90
Blade of the Samurai 81	d 54,90	Star Wars 86: The Force Unleashed LXXX	d 65,90
Blade of the Samurai 82	d 54,90	Star Wars 87: The Force Unleashed LXXXI	d 65,90
Blade of the Samurai 83	d 54,90	Star Wars 88: The Force Unleashed LXXXII	d 65,90
Blade of the Samurai 84	d 54,90	Star Wars 89: The Force Unleashed LXXXIII	d 65,90
Blade of the Samurai 85	d 54,90	Star Wars 90: The Force Unleashed LXXXIV	d 65,90
Blade of the Samurai 86	d 54,90	Star Wars 91: The Force Unleashed LXXXV	d 65,90
Blade of the Samurai 87	d 54,90	Star Wars 92: The Force Unleashed LXXXVI	d 65,90
Blade of the Samurai 88	d 54,90	Star Wars 93: The Force Unleashed LXXXVII	d 65,90
Blade of the Samurai 89	d 54,90	Star Wars 94: The Force Unleashed LXXXVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 90	d 54,90	Star Wars 95: The Force Unleashed LXXXIX	d 65,90
Blade of the Samurai 91	d 54,90	Star Wars 96: The Force Unleashed LXXXX	d 65,90
Blade of the Samurai 92	d 54,90	Star Wars 97: The Force Unleashed LXXXXI	d 65,90
Blade of the Samurai 93	d 54,90	Star Wars 98: The Force Unleashed LXXXXII	d 65,90
Blade of the Samurai 94	d 54,90	Star Wars 99: The Force Unleashed LXXXXIII	d 65,90
Blade of the Samurai 95	d 54,90	Star Wars 100: The Force Unleashed LXXXXIV	d 65,90

PC 3.5"

11th Hour	d 80,90	Rivers of Death	d 84,90
7th Guest	A 24,90	Sam & Max	d 57,90
3D Accelerator	A 24,90	Shrek	d 69,90
3D Lemmings	A 92,90	Shrek Shock	d 69,90
3D Pinball	A 64,90	Shivers	d 69,90
Adrenal Fantasy Pinball	A 69,90	Slam Man: Classic	d 65,90
Asses Collection	A 64,90	Slam Man	d 74,90
Albion	d 84,90	Slam Thunder	A 79,90
Amelia 1881-1885	A 79,90	Star City 2000 CD Col.	d 59,90
Apache Longbow	d 72,90	Star Wars	d 74,90
Assault Rigs	d 64,90	Star Wars	d 74,90
Best Miss	d 72,90	Star Wars	d 74,90
Berlin Forever	d 79,90	Star Wars 2: The Emperor's Wrath	d 65,90
Battle Isle 3	d 74,90	Star Wars 3: The Clone Wars	d 65,90
Barbarian Langer Gals	d 54,90	Star Wars 4: The New Hope	d 65,90
Barbarian	A 69,90	Star Wars 5: The Empire Strikes Back	d 65,90
Blade of the Samurai	d 54,90	Star Wars 6: The Return of the Jedi	d 65,90
Blade of the Samurai 2	d 54,90	Star Wars 7: The Force Unleashed	d 65,90
Blade of the Samurai 3	d 54,90	Star Wars 8: The Force Unleashed II	d 65,90
Blade of the Samurai 4	d 54,90	Star Wars 9: The Force Unleashed III	d 65,90
Blade of the Samurai 5	d 54,90	Star Wars 10: The Force Unleashed IV	d 65,90
Blade of the Samurai 6	d 54,90	Star Wars 11: The Force Unleashed V	d 65,90
Blade of the Samurai 7	d 54,90	Star Wars 12: The Force Unleashed VI	d 65,90
Blade of the Samurai 8	d 54,90	Star Wars 13: The Force Unleashed VII	d 65,90
Blade of the Samurai 9	d 54,90	Star Wars 14: The Force Unleashed VIII	d 65,90
Blade of the Samurai 10	d 54,90	Star Wars 15: The Force Unleashed IX	d 65,90
Blade of the Samurai 11	d 54,90	Star Wars 16: The Force Unleashed X	d 65,90
Blade of the Samurai 12	d 54,90	Star Wars 17: The Force Unleashed XI	d 65,90
Blade of the Samurai 13	d 54,90	Star Wars 18: The Force Unleashed XII	d 65,90
Blade of the Samurai 14	d 54,90	Star Wars 19: The Force Unleashed XIII	d 65,90
Blade of the Samurai 15	d 54,90	Star Wars 20: The Force Unleashed XIV	d 65,90
Blade of the Samurai 16	d 54,90	Star Wars 21: The Force Unleashed XV	d 65,90
Blade of the Samurai 17	d 54,90	Star Wars 22: The Force Unleashed XVI	d 65,90
Blade of the Samurai 18	d 54,90	Star Wars 23: The Force Unleashed XVII	d 65,90
Blade of the Samurai 19	d 54,90	Star Wars 24: The Force Unleashed XVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 20	d 54,90	Star Wars 25: The Force Unleashed XIX	d 65,90
Blade of the Samurai 21	d 54,90	Star Wars 26: The Force Unleashed XX	d 65,90
Blade of the Samurai 22	d 54,90	Star Wars 27: The Force Unleashed XXI	d 65,90
Blade of the Samurai 23	d 54,90	Star Wars 28: The Force Unleashed XXII	d 65,90
Blade of the Samurai 24	d 54,90	Star Wars 29: The Force Unleashed XXIII	d 65,90
Blade of the Samurai 25	d 54,90	Star Wars 30: The Force Unleashed XXIV	d 65,90
Blade of the Samurai 26	d 54,90	Star Wars 31: The Force Unleashed XXV	d 65,90
Blade of the Samurai 27	d 54,90	Star Wars 32: The Force Unleashed XXVI	d 65,90
Blade of the Samurai 28	d 54,90	Star Wars 33: The Force Unleashed XXVII	d 65,90
Blade of the Samurai 29	d 54,90	Star Wars 34: The Force Unleashed XXVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 30	d 54,90	Star Wars 35: The Force Unleashed XXIX	d 65,90
Blade of the Samurai 31	d 54,90	Star Wars 36: The Force Unleashed XXX	d 65,90
Blade of the Samurai 32	d 54,90	Star Wars 37: The Force Unleashed XXXI	d 65,90
Blade of the Samurai 33	d 54,90	Star Wars 38: The Force Unleashed XXXII	d 65,90
Blade of the Samurai 34	d 54,90	Star Wars 39: The Force Unleashed XXXIII	d 65,90
Blade of the Samurai 35	d 54,90	Star Wars 40: The Force Unleashed XXXIV	d 65,90
Blade of the Samurai 36	d 54,90	Star Wars 41: The Force Unleashed XXXV	d 65,90
Blade of the Samurai 37	d 54,90	Star Wars 42: The Force Unleashed XXXVI	d 65,90
Blade of the Samurai 38	d 54,90	Star Wars 43: The Force Unleashed XXXVII	d 65,90
Blade of the Samurai 39	d 54,90	Star Wars 44: The Force Unleashed XXXVIII	d 65,90
Blade of the Samurai 40	d 54,90	Star Wars 45: The Force Unleashed XXXIX	d 65,90
Blade of the Samurai 41	d 54,90	Star Wars 46: The Force Unleashed XL	d 65,90
Blade of the Samurai 42	d 54,90	Star Wars 47: The Force Unleashed XLI	d 65,90
Blade of the Samurai 43	d 54,90	Star Wars 48: The Force Unleashed XLII	d 65,90
Blade of the Samurai 44	d 54,90	Star Wars 49: The Force Unleashed XLIII	d 65,90
Blade of the Samurai 45	d 54,90	Star Wars 50: The Force Unleashed XLIV	d 65,90
Blade of the Samurai 46	d 54,90	Star Wars 51: The Force Unleashed XLV	d 65,90
Blade of the Samurai 47	d 54,90	Star Wars 52: The Force Unleashed XLVI	d 65,90
Blade of the Samurai 48	d 54,90	Star Wars 53: The Force Unleashed XLVII	d 65,90

ab. Anderenfalls zerstören Sie die Vesuvius mit normaler Bewaffnung.
TIP: Fliegen Sie in den Hangar der Vesuvius und werfen Sie entweder den Flash-Pak ab, oder feuern Sie eine volle Ladung Dumbfires und Torpedos. Konzentrieren Sie sich auf die Vesuvius. Die übrigen Fighter geben nach deren Zerstörung auf.

NavPoints:

1. Jump Point Ausgang

Missionsparameter: Zerstöre Sie die Vesuvius. Weiter mit O1

Fehlschlag: Die Intrepid wird zerstört.

Mission O1: Sol - „Seether“

Wingman: Solo

Raumschiff: Dragon

Beste Bewaffnung: Leech Missiles

Fliegen Sie durch die terranischen Verteidigungslinien zur Vollversammlung. Entlarven Sie Tolwyn als Verräter. Auf dem Weg werden Sie von Seether abgefangen. Sie müssen Seether besiegen.

TIP: Seether besiegen Sie mit Leech Missiles. Lassen Sie ihn angreifen. Sobald er enttarnt, feuern Sie auf die Nase seines Fighters. Wenn er den Angriff abbricht, setzen Sie die Leech Missiles ein. Sie müssen sich Starbase zerstören, bevor Sie via Autopilot zur Erde fliegen können.

NavPoints:

1. Seether

2. Starbase

3. Erde

Missionsparameter: Besiegen Sie Seether. Weiter mit O2.

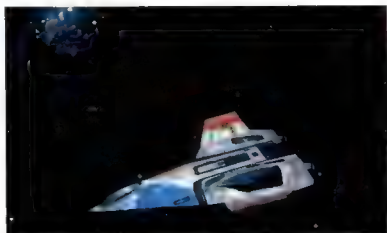
Fehlschlag: Alles andere. Game Over!

Mission O2: Sol - „The Great Assembly“

Geschafft? Nicht ganz! Obwohl es sich hier nicht um eine Flugmission handelt, können Sie das Spiel trotzdem nach verlieren. Sie müssen die Versammlung davon überzeugen, daß Tolwyn ein Verräter ist. In der Filmsequenz gibt es drei Schlüsselentscheidungen, von denen Sie zwei richtig wählen müssen. Die richtigen Entscheidungen sind: „Er wird sich selbst verraten“, „wie Biowaffen“ und „Erzähl ihnen mehr“.

Es gibt zwei verschiedene Sieger-Endgames, die sich nach Ihren allgemeinen Entscheidungen während des Spiels (Folgen Sie eher Panthers Rat oder Hawks?) richten.

Das war's Ihre nächste Mission: Gedulden Sie sich ein paar Jährchen bis Wing Commander 5 erscheint!



Wie sich herausstellt ist Ihre Antipathie gegenüber Tolwyn nicht unbegründet.

Komplettlösung

Ripper

Bei unserer Komplettlösung haben wir uns mit dem Schwierigkeitsgrad „Medium“ durch das Spiel gearbeitet. Wenn Sie lieber selbst noch ein bisschen herumtütten wollen haben Sie bei dieser Lösung die Möglichkeit nur die Randspalten zu lesen, um zumindest die richtige Reihenfolge der abzulaufenden Gängen herauszubekommen.

Prolog Reden Sie mit Magnotta und Karl. Scannen Sie die zerbrochene Tasse und setzen Sie sie im W.A.C. zusammen. Die Teile passen nicht exakt aufeinander, daher reicht es, sie an den richtigen Stellen zusammenzufügen.

Akt I

Police Station Sprechen Sie mit Brannon. Scannen Sie die zwei Schriftstücke in Magnotta's Apartment und lesen Sie sie.

Thorn Centre Unterhalten Sie sich mit der Empfangsdame. Fahren Sie mit dem Lift in den ersten Stock und sprechen Sie mit Dr. Burton und Dr. Cable. Sehen Sie sich das Bild des Rippers auf dem Monitor und die holografische Aufzeichnung daneben an. Fahren

Sie mit dem Lift zur Pathologie und reden Sie mit Farley. Sehen Sie sich die drei Leichen an.

Newsroom Sprechen Sie mit Ben, lesen Sie die Notiz von Catherine und sehen Sie ihr Rolodex durch.

Cyberpapa Lesen Sie den Virtual Herald. Begeben Sie sich zur Bibliothek und sprechen Sie dort mit dem Bibliothekar. Holen Sie aus dem Müllleimer eine Liste mit den Nummern heraus. Um an das gewünschte Buch zu kommen, geben Sie HC2021R ein.

Cartoonist's Apartment Erstellen Sie mit den Kristallen das Sternbild Fische.

Reihe	Stelle	Reihe	Stelle
1	3	2	9
2	1	6	4
3	4, 8	7	7, 9
4	6	8	5

Merken Sie sich das Buch, auf das der Lichtstrahl fällt.

Soap Beauty + Soapbeach Unterhalten Sie sich mit Soap Beauty. Durchsuchen Sie das Zeitschriftenregal und scannen Sie die Computeranleitung.

Wofford Cottage Sprechen Sie mit Covington Wofford. Im Wohnzimmer und im ersten Stock des Hauses befinden sich drei Rätsel.

Das Rätsel mit dem Ball 1. Zug: Schalter Nummer 1, 2 und 5 müssen an sein.

2. Zug: Schalten Sie Nummer 2 und 5 aus. Schalten Sie Nummer 4 ein.

Das Rätsel mit dem Geldstück In der Kasse müssen der Reihe nach die Geldstücke im Wert von 5, 10, 25 und 5 erscheinen.

Das Rätsel mit den Uhren Stellen Sie die Uhren.
 Digitaluhr: 14 Uhr 35 Minuten
 Kuckucksuhr: 8 Uhr 35 Minuten



jogetec - Jörg Gieß
Zurm Feldberg 10 · 61389 Schmittlen
Tel.: (06084) 2066 · (0172) 6724940
Fax: (06084) 2356 BTX Gieß #

Weitere Titel ständig verfügbar!

Abuse	DV	68,95
AH-64 Longbow	DV	53,95
Alien Trilogy	DV	79,95
Alone in the Dark Trilogy	DV	68,95
Anvil of Dawn	DV	74,95
Arcade Amerika	DV	65,95
ATF-US Fighter	DV	71,95
Bad Mojo	a. Anfr.	
Baldies	DV	69,95
Battle Cruiser 3000	DA	63,95
Battle Arena Toshinden	DA	69,95
Civilization 2	DV	79,95
Command & Conquer	DV	85,95
Command & Conquer: Tiberian Dawn	DV	31,95
Conquest of the New World	DV	78,95
Chronicles of the Sword	DV	73,95
Chronomaster	DA	59,95
Cyberle 2	DV	85,95
Doggerfall	DV	75,95
Das Schwarze Auge 3	DV	75,95
Deadline	DA	39,95
Descent 2	DV	85,95
Der Planer 2	DV	76,95
Destruction Derby	DA	87,95
Die Fugger 2	DV	81,95
Die Pandora Direktive	a. Anfr.	
Die Siedler 2	DV	69,95
Duke Nukem 3D	DV	75,95
Earth Siege 2	DA	81,95
Earthworm Jim 1+2	DV	69,95
Ecstasie 2	a. Anfr.	
Elisabeth 1	DV	85,95
F1 Manager '96	DV	73,95
Fast Attack	DV	69,95
FIFA Soccer '96	DV	78,95
Formula One Grand Prix 2	DV	93,95
Gabriel Knight 2	DV	81,95
Gender Wars	DV	69,95
Grand Prix Manager	DV	81,95
Indy Car Racing 2	DV	78,95
Kingdom Of Magic	DV	69,95
Mad TV 2	DV	69,95
Master of Orion 2	DV	79,95
Academy Back 5	DV	81,95
NBA Live '96	DV	79,95
NHL Hockey '96	DV	78,95
Need for Speed	DV	79,95
Normality Inc.	DV	69,95
PC Game Cheat	DV	99,95
Pole Position	DV	89,95
Police Quest SWAT	DV	81,95
Raven Project	DV	59,95
Rayman	DV	59,95
Rebel Assault 2	DV	79,95
Riddle of Master Lu	DV	87,95
Ridge Racer	DV	56,95
Ripper	DV	79,95
Rise 2: Resurrection	DA	84,95
Shannara	DV	71,95
Shell Shock	DV	69,95
Shivers	DV	81,95
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Thunder	DA	77,95
Strike Base	DV	69,95
Stonekeeper	DV	89,95
Terminator Future Shock	DV	73,95
Tenacious 2	DV	75,95
TFX: EF 9000	DV	84,95
The Dig	DV	73,95
This Means War	DV	74,95
Thunderhawk 2	DV	74,95
TIT	DV	53,95
Top-Gun Fire at Will	DV	78,95
Touché - 5th Musketeer	DV	66,95
Trak Attack	DA	73,95
Urban Runner	DV	85,95
Virtual Snooker	DA	78,95
Warcraft 2	DV	75,95
Warcraft 2 - Mission	DV	27,95
Warhammer	DV	69,95
Warhammer Dark Cr.	DA	69,95
Wings Commander IV	DV	94,95
Worms	DV	69,95
Worms Reinforcement	DV	39,95
Z	DV	69,95
Zork Nemesis	DV	81,95

SPIELELÖSUNGEN
zu über 300 Titeln - ab 15,95 DM

HÄNDLER -
fordern Sie unsere Preisliste an

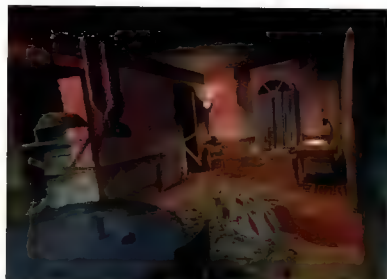
DP = deutsch DA = deutsche Anleitung EV = englisch
von bei Anzeigenpreis nicht mehr verfügbar. Preisänderung möglich.
Vorräte: + 7,95 DM, Nachbestellung: + 9,95 DM (+ 3 DM Zählkarte),
ab 200 DM portofrei, Ausland: Nachbestellung: + 15 DM.
Bei Anzeigenpreisänderung 15 DM Kostenzuschuss!
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Pyramidenuhr: 21 Uhr 35 Minuten
Kehren Sie zu Covington zurück und ersetzen Sie die drei durchgebrannten Vakuumröhren durch die neuen. Schalten Sie das Gerät an. Begeben Sie sich von Woffords Computer aus in den Cyberspace.

- Cyberspace** Gehen Sie zu Wofford Well. Das Paßwort lautet: **Vulcan**. Sehen Sie sich die von Wofford entworfenen Modelle an. Gehen Sie zu Catherine's Well. Das Paßwort lautet: **Horuscape**. Halten Sie während des Kampfes zur Verteidigung den rechten Mausknopf gedrückt. Wenn Sie den Kampf umgehen möchten, tippen Sie zu Beginn „**Arcade**“ ein.
- Cafe Dachzoo** Unterhalten Sie sich mit Gambit Nelson und dem Barkeeper.
- Tribes Center** Reden Sie mit Farley.
- Falcon Eddie's** Sprechen Sie mit Twig.
- Newsroom** Reden Sie mit Ben und begeben Sie sich dann in den Cyberspace.
- Cyberspace** Gehen Sie zu Falcon Eddie's Well. Das Paßwort lautet: **Circus Maximus**. Sie müssen auf die „bösen“ Schießbudenfiguren schießen. Sie erscheinen meist als grüne Skelette mit einer Waffe in der Hand.
- Falcon Eddie's** Reden Sie mit Eddie.

Akt II

- Tribes Center** Sprechen Sie mit der Empfangsdame, Dr. Burton und Eddie. Begeben Sie sich in Catherine's Gehirn. Fahren Sie in die Pathologie und reden Sie mit Bob.
- Police Station** Sprechen Sie mit Brannon und nehmen Sie Magnotta's Scan Card mit. Gehen Sie zum Verhörraum und beobachten Sie durch das Fenster Magnotta mit zwei Verdächtigen. Gehen Sie zum Archiv und öffnen Sie dort Magnotta's Aktenschrank. Das Paßwort für die Entschlüsselung von Catherine's Tagebuch im W.A.C. lautet: **Scorpio**. Um an den Inhalt des Buches unter der Sternenkarte zu gelangen, drücken Sie in Uhrzeigerichtung folgende Knöpfe: 1, 5, 5, 3, 6, 2. Stecken Sie die gefundene CD-Rom in das Laufwerk von Catherine's Computer. Merken Sie sich die mathematische Gleichung.
- Newsroom** Geben Sie in den Taschenrechner ein:
46²/71N=5. Nehmen Sie die Abhörwanzen mit.
- Police Station** Verstecken Sie eine der Wanzen in einer Zigarre in Magnotta's Büro.
- Tribes Center** Unterhalten Sie sich mit der Empfangsdame. Nehmen Sie Dr. Burtons Scan Card mit und gehen Sie in ihr Apartment im ersten Stock. Scannen Sie die Notizen auf ihrem Schreibtisch, setzen Sie dem Modellskelettkopf die zweite Wanze ein und sehen Sie sich die Widmung in dem Buch an.



Wieder einmal hat der Ripper zugeschlagen...

MultiMedia Soft Computerspiele

Online - Cafe & Spielbibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig! Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ☐ Info ☐ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielfranchise? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielbibliothek und/oder Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

- 04157 LEIPZIG**,
Max-Liebigmann-Str. 35
Tel. 0341-512540
- 05122 HALLE/NEUSTADT**,
Josef Meiner Straße EKZ Tel. 0345-5002147
- 15890 EISENHÜTTENSTADT**,
Fünftenbergstraße 28 Tel. 03384-72565
- 15234 FRANKFURT/ODER**,
August Reibel Straße 15 Tel. 0335-4001888
- 39112 MAGDEBURG**,
Heidenstraße 5 Tel. 0712-39033148
- 41236 MÖNCHENGLADBACH**,
Lindenstraße 152 Tel. 02166-43951
- 47441 MOERS**,
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704
- 48151 MÜNSTER**,
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001
- 66386 St. Ingbert**,
Alte Bahnhofstr. 1 Tel. 06894-2055
- 70567 Stuttgart**,
Hölderlinstraße 2 Tel. 0711-7172836
- 52349 DÜREN**,
Josef Schregel Straße 50 (Zentrum)
BATTLETECH ZENTRUM
GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100
- 54290 TRIER**,
Pilsenerstraße 7 Tel. 0651-9940656
- 56564 NEUWIED**,
Herrmannstraße 19 Tel. 02631-352320
- 75172 PFORZHEIM**,
Zernsenstraße 11 Tel. 07231-17275
- 49078 OSNABRÜCK**,
Mannstraße 82 Tel. 0541-434792
- 96052 BAMBERG**,
Untere Königstraße 10
GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210
- 99084 ERFURT**,
Meinbergstraße 20 Tel. 0361-5621656

MultiMedia Soft DÜREN
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

TIPS & TRICKS

Gym Reden Sie mit der Empfangsdame und sehen Sie die Mitgliederkartei durch. Sprechen Sie mit Dr. Burton.
University Reden Sie mit Professorin Bech. Gehen Sie zum Anschlagbrett und reihen Sie die Notizen im unteren Teil des Brettes in der Form eines Satzes auf: Web Runners the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month. Die Notizen dürfen dabei nicht überlappen. Merken Sie sich die Nummern, die jeweils in der letzten Zeile jeder Notiz stehen.

Web Runners Loft Der Code für das Türschloß lautet:

4, 50, 14, 42, 86.

Newsroom Reden Sie mit Ben.

Cyberspace Gehen Sie zu Web Runners Well. Das Paßwort lautet: **Anachrony station**. Wenn Sie das Puzzle umgehen möchten, geben Sie zu Beginn „**zztop**“ ein.
Newsroom Gehen Sie zum Web Runners Loft sobald Sie eine W.A.C. Nachricht von Stephanie Jordan erhalten.

Gym Reden Sie mit Dr. Burton.

Falconett's Sprechen Sie mit Eddie.

Police Station Reden Sie mit Magnotta und Brannon.

Tribea Center Fahren Sie in die Pathologie und sprechen Sie mit Bob. Reparieren Sie den Computer. Geben Sie jedem Chip von oben nach unten einen Buchstaben und setzen Sie sie dann folgendermaßen ein:

Reihe	Buchstabe
1	K, D
2	E, H, M, P, F
3	A, J, G, O, N
4	I, L
5	B, C

Für das Türschloß brauchen Sie die Stimme von Dr. Burton.

Soap Beatty's Soapbox Unterhalten Sie sich mit Soap Beatty über die Möglichkeiten des Stimmingsamplings.

Newsroom Begeben Sie sich in den Cyberspace.

Cyberspace Gehen Sie zur Bibliothek und fragen Sie nach einem Audio Editor.

Gym Nehmen Sie mit dem Audio Editor die Stimme von Dr. Burton auf.

Tribea Center Gehen Sie zum Türschloß in der Pathologie. Spalten Sie die Sätze von Dr. Burton in einzelne Worte auf. Bilden Sie den Satz: This is Dr. Burton. Open up. Dabei müssen Sie sehr präzise vorgehen. Lassen Sie keine Lücken. Spielen Sie nun das Band ab.

Um den Affen zum Sprechen zu bringen, müssen Sie die Regler verstellen. Setzen Sie den ersten Regler um 1/4, den zweiten um 3/4 und den dritten um 1/2 herab. Bei korrekter Einstellung sagt der Affe: She can kill others like me without touching them in cyberspace. Lesen Sie die bis dato entschlüsselten Einträge in Catherine's Tagebuch.

Newsroom Begeben Sie sich in den Cyberspace.

Cyberspace Gehen Sie zu Falcon Eddie's Well. Das Paßwort lautet: **Leather apron**.

Gym Sprechen Sie mit Dr. Burton.

Police Station Reden Sie mit Magnotta.

Tribea Center Reden Sie mit Catherine und Dr. Cable. Sehen Sie sich am Monitor das Bild des Rippers an. Zu ungefähr dieser Zeit erhalten Sie eine W.A.C. Nachricht von Farley.

Cafe Dechamps Sprechen Sie mit Farley.

und kopieren Sie die letzte Eintragung von Catherine's Tagebuch.

Begeben Sie sich in den Cyberspace

Newsroom Gehen Sie zu Falconett's Well und sehen Sie sich das neue Buch an. Die Reihenfolge der Buchtitel lautet:

Home Repair; Auto Racing; Epileptic; Neo New Age; Earn Thousands; Duchess; Fly Fishing; Phoenix; Role Playing; Hemorrhaging; Deficit Spending; VanGogh; Keeping Sharp; Rabbits Foot
 Gehen Sie zu Wafford Well und reden Sie mit Hamilton Wafford.

Tribea Center Geben Sie in den Computer in Catherine's Zimmer jedes einzelne Datum vom 11/18 bis 11/23 ein, sprechen Sie mit Dr. Cable und Catherine.

Die Kombination für das Schließfach ist die Nummer aus Catherine's Rolodex über George Rhodes: 18, 25, 21

Reden Sie mit Soap Beatty.

Soap Beatty's Soapbox Begeben Sie sich in den Cyberspace.

Newsroom Gehen Sie zu Kane's Well.

Cyberspace Das Paßwort lautet: **Digital eden**. Gehen Sie zu Isis Well. Das Paßwort lautet: **Psy bard**. Der Geier in der Mitte auf der linken Seite stellt den Anfang des Alphabetes dar. Geben Sie, von ihm als den Buchstaben „A“ ausgehend, in Uhrzeigerichtung jedem der Hieroglyphen der Reihe nach einen Buchstaben. Formen Sie das Wort **HORUS**.

Gehen Sie zu Weapon one. Das Paßwort lautet: **Pegasus**. Wenn Sie das Schachspiel umgehen möchten, tippen Sie zu Beginn „**aspirin**“ ein. Gehen Sie zu Weapon two. Das Paßwort lautet: **Orestus**. Gehen Sie zu Weapon three. Das Paßwort lautet: **Odysseus**. Vergessen Sie nicht, daß Sie sich mit dem rechten Mausknopf verteidigen können. Gehen Sie zu Berman Well. Das Paßwort lautet: **Bernard**. Decken Sie drei gleiche Strichcodes auf. Gehen Sie noch einmal zu Kane's Well und fragen Sie nach der Anti-Viral Software. Gehen Sie zu Anti-Viral Well. Das Paßwort lautet: **Exterminator**. Laufen Sie nach folgendem Schema:

Links; vorwärts; links; zweimal vorwärts; links; vorwärts; dreimal rechts; vorwärts; rückwärts; vorwärts; rechts; links; rechts; zweimal vorwärts.

Police Station Reden Sie mit Brannon.

Cafe Dechamps Unterhalten Sie sich mit Hamam.

Newsroom Begeben Sie sich in den Cyberspace.

Cyberspace Gehen Sie zu Warp Space Well. Das Paßwort lautet: **Warp**.

Police Station Sprechen Sie mit Magnotta.

Tribea Center Reden Sie mit Dr. Burton.

Falcon Eddie's Reden Sie mit Eddie.

Newsroom Gehen Sie zu Ben und fragen Sie ihn nach einem Audio-Visual Editor. Scannen Sie den Editor und analysieren Sie das Bild von Eddie als Ripper.

Police Station Stellen Sie Magnotta zur Rede

Tribea Center Beschuldigen Sie Dr. Burton.

Falcon Eddie's Unterstellen Sie Eddie der Ripper zu sein.

Etwa zu diesem Zeitpunkt erhalten Sie eine W.A.C. Nachricht von Dr. Cable.

Tribea Center Reden Sie mit Dr. Cable. Speichern Sie Ihren Spielstand ab, bevor Sie sich in den Cyberspace begeben!

Whitecapal Stellen Sie die Tarotkarten in folgender Reihenfolge zusammen:

Seasons; Fear; Reaper; Wind; Sun; Rain.

Akt III

Magnotta's Apartment

Sehen Sie sich die Schalttafel links neben der Tür an. Teilen Sie die Zahlen durch die nebenstehende und geben Sie die Zahlenkombination am Türschloß ein. Schließen Sie Ihr W.A.C. an das von Magnotta an

Nachdem Sie die Tarotkarten in der beschriebenen Reihenfolge zusammengestellt haben, nutzen Sie die Chance und töten Sie den Ripper!

Allgemeine Spielstrategien

Die Siedler 2

Darauf haben mehr als 200.000 Siedler-Fans gewartet: Seit 19. April 1996 wird die Fortsetzung des populären Strategiespiels von Blue Byte ausgeliefert. Im ersten Teil unseres Siedler 2-Workshops haben wir für Sie die ersten Anregungen parat, wie Sie die Nahrungsversorgung und das Transportsystem am sinnvollsten organisieren.

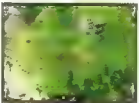
Grundlegende Tips zu Wegebau und Infrastruktur

■ Obwohl es eine halb-automatische Wegebau-Funktion gibt, bei der Sie lediglich Start- und Zielpunkt angeben müssen, lohnt es sich fast immer, eine neue Strecke per Handarbeit zu konstruieren. Denn nur so haben Sie optimale Kontrolle über den Verlauf eines Weges. Wenn Sie nämlich einen Pfad Stück für Stück verlegen, zeigt Ihnen das Programm mit kleinen Icons (grün, gelb, rot) die Steigung und somit das zu erwartende Tempo des Boten beim Passieren dieses Abschnitts an. Logisch, daß Sie tunlichst „grüne“ Elemente verlegen. Das Programm schlägt hingegen oft unnötige Umwege vor - vor allem, wenn es sich um längere Passagen handelt.



■ Ein weiterer Knackpunkt: Wege mit Zickzack-Verlauf, denn die kosten richtig viel Zeit - schließlich muß der Gehilfe erst mal um die Kurve(n) herumlaufen. Faustregel: Möglichst schräg gerade Wege bauen, Biegungen und Knicke nur im Ausnahmefall zulassen und ggf. manuell nachbessern!

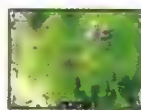
■ Vermeiden Sie zu lange Straßenabschnitte; wann immer möglich, sollten Sie auf einer Strecke die maximale Zahl der Fähnchen ausreizen. Dadurch beschleunigen Sie den Warenverkehr um ein Vielfaches. Es gibt zwei Methoden, um Wege auf diese unproblematische Art und Weise zu optimieren. Eine Möglichkeit: Sie testen einen Pfad Stück für Stück mit dem Mauscursor, ob irgendwo noch ein Fähnchen-Symbol auftaucht. Klicken Sie aber nicht einfach auf die Mitte eines Pfades, weil sich längere Wege oft noch in mehr als zwei Abschnitte unterteilen lassen. Man geht also von einem Fähnchen aus und fährt Stück für Stück des Pfades ab. Die Alternative: Sie drücken die Leertaste und bekommen so alle potentiellen Fähnchen-Standard- auf einmal angezeigt.



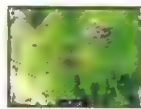
Falsch: Die unnötig langen Transportzeiten wegen des langen Weges potenzieren sich im Verlauf des Spiels und ver-

schaffen Ihnen unangenehme Nachteile gegenüber Ihren Rivalen.

Besser: Das Fähnchen halbiert die Fristen, die für die Beförderung von Waren zwischen dem Hauptquartier und der Baustelle einkalkuliert werden müssen.



Optimal: Nur noch ein Drittel der ursprünglichen Zeitspanne dauert jetzt der Fußmarsch von einem Fähnchen zum anderen.



■ Wenn Sie viel Platz haben, können Sie häufig frequentierte Straßen, bei denen es zum Stau kommt, mehrspurig ausbauen. Dazu verlegen Sie einfach parallel verlaufende Abschnitte und verbinden diese an Knotenpunkten.

■ Kreuzungen sind grundsätzlich empfehlenswert, weil dort das Warenaufkommen besonders hoch ist. Diese Stellen werden von Ihren Siedlern bevorzugt benutzt, da es Abzweigungen in alle Richtungen gibt. Vorsicht aber bei größeren Material-Auslagerungen: Besonders gefährdet sind in diesem Fall die Plätze vor dem Hauptquartier und Lagerhäusern, wo sich dann schnell die Wasser-Eimer, Bretterstapel und Goldmünzen stauen - nur acht Einzelpersonen können an jedem Fähnchen zwischengelagert werden. Ansonsten bleiben die Boten einfach stehen und warten ab, bis Sie die Situation entschärfen haben.

■ Zwischenräume, die aus Platzgründen nicht mehr für Gebäude genutzt werden können, füllt man mit Wegen auf - eine Reserve für Rush-Hours. Sollte es an einem Punkt einmal besonders hektisch zugehen, schaffen vier Hände mehr Material bei-seite als zwei.

■ Überprüfen Sie regelmäßig den Verlauf der Wege und denken Sie dabei insbesondere an die Pfade, die Sie zu Beginn einer Mission verlegt haben. Durch die Rodung von Waldflächen, den Abbau der Granitberge durch den Steinmetz und den Abriß einzelner Gebäude entstehen häufig Lücken, die einfachere Strecken zulassen.

■ Der Bau von asphaltierten Wegen läßt sich nicht durch bestimmte Maßnahmen beschleunigen. Sobald ein Pfad häufig benutzt wird, entsteht die Straße automatisch.

■ Scheuen Sie sich nicht davor, einzelne Wege, die nur selten oder gar nicht genutzt werden, einfach

SOFTSPOTS!!

Screensaver & Kalender 19.95



02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484	1485	1486	1487	1488	1489	1490	1491	1492	1493	1494	1495	1496	1497	1498	1
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	---

TIPS & TRICKS

abzureißen und eine andere Methode auszuprobieren – das kostet nichts und bringt Ihnen u. U. erhebliche Zeitvorteile. Die Finger lassen sollten Sie allerdings von den asphaltierten Routen, denn die sind der beste Beweis dafür, daß an dieser Stelle wirklich effizient befördert wird.

■ Alle Lebensmittel-Produzenten, die direkt an die Bergwerke liefern (Fleischer, Bäcker), gehören selbstverständlich in die Nähe der Gebirge. Im Idealfall verläuft der Transportweg von einer ausgedehnten Ebene (Bauernhöfe, Brunnen) über schwerer zugängliches Gelände (Mühle, Schweinehof) bis hin zu Metzger und Bäcker.

■ Wenn von Anfang an viele Bretter und Granitsteine in der Basis eingelagert sind, können Sie erst einmal aus dem vollen schöpfen. Zu einem späteren Zeitpunkt wird es wichtig sein, daß man nicht zu viele Projekte GLEICHZEITIG in Angriff nimmt. Extrembeispiel: Sie müssen dringend ein Katapult oder einen Wachturm an der Grenze errichten, aber ein Teil des vorhandenen Baumaterials wird währenddessen zu anderen Baustellen geliefert. Wenn Sie in einem solchen Fall nicht ein Notzeiten-Depot angelegt haben, werden ALLE Bauvorhaben verzögert. Daher: Beschränken Sie sich auf einige wenige Konstruktionen, bei denen Sie von vornherein abschätzen können, daß genügend Bretter und Steine auf Lager sind. Einen Anhaltspunkt liefert das Inventur-Fenster und die Tabelle.



Die Mainstreet-Strategie

Oft läßt es sich aus Gründen der Karten-Struktur nicht vermeiden, das Wege-System wie ein riesiges Spinnennetz aufzuziehen. Dutzende von Knotenpunkten und Querverbindungen machen das Chaos perfekt. In den meisten Missionen steht jedoch genügend Platz zur Verfügung, um eine andere Vorgehensweise zu wählen – nennen wir sie die „Mainstreet-Strategie“. Und so funktioniert's: Durch Ihr Reich führt eine einzige „Hauptstraße“, von der nach links und rechts kürzere, nicht so häufig frequentierte Pfade zu den einzelnen Gebäuden bzw. Gebäude-Gruppen abzweigen. Da dieser Weg besonders intensiv genutzt wird, entsteht bald eine Straße, auf der Sie Esel einsetzen können – ein nicht zu unterschätzender Vorteil!

Wie so etwas in der Praxis aussieht, zeigt Ihnen die Abbildung: Ausgehend vom Hauptquartier verläuft die „Mainstreet“ nach links und rechts. Oberhalb dieser Straße befindet sich eine Siedlung, die vorrangig mit der Produktion von Schinken für die Minenarbeiter beschäftigt ist. Zu diesem Zweck wurden alle relevanten Gebäude an Ort und Stelle untergebracht: Zwei Bauernhöfe liefern über direkte Links zum Schweinehof das Getreide; nahegelegene Brunnen versorgen den Züchter mit Wasser. Die schlachtreifen Eber wandern zum angrenzenden Fleischer. Günstig wirkt es sich aus, daß sich in der Nähe gleich ein Gebirge befindet, wo der Schinken seine Abnehmer findet.

Auf der anderen Straßenseite sind Gebäude zusammengefaßt, die sich der Produktion von Brettern widmen; im einzelnen sind das Holzfäller, Förster und Sägewerk. Logische Konsequenz: Kurze Wege, optimale Auslastung, schneller Abtransport.



Stein-Zeit

Was das Handbuch galant verschweigt, liefern wir Ihnen hier nach: Eine Aufstellung des genauen Bedarfs an Granitsteinen und Brettern beim Bau von Gebäuden und Schiffen. Anhand dieser Liste können Sie kalkulieren, wie viele Bauwerke Sie gleichzeitig in Angriff nehmen können, ohne damit größere Komplikationen heraufzubeschwören.

Gebäude	Gebäude-Größe	Bretter	Steine
Holzfällerhütte	klein 2	-	-
Forsthaus	klein 2	-	-
Steinbruch	klein 2	-	-
Fischerhütte	klein 2	-	-
Jagdhaus	klein 2	-	-
Brunnen klein 2	-	-	-
Baracke	klein 2	-	-
Wachstube	klein 2	3	-
Späthurm	klein 3	-	-
Sägewerk	mittel	2	2
Fleischerei	mittel	2	2
Mühle	mittel	2	2
Bäckerei	mittel	2	2
Eisenschmelze	mittel	2	2
Schlosserei	mittel	2	2
Schmiede	mittel	2	2
Münzprägerei	mittel	2	2
Brauerei	mittel	2	2
Wachturm	mittel	3	4
Katapult	mittel	4	2
Lagerhaus	mittel	3	3
Bauernhof	groß	3	3
Schweinezucht	groß	3	3
Eselzucht	groß	3	3
Werft	groß	2	3
Festung	groß	4	7
Hafengebäude	groß	4	6
Hauptquartier	groß	-	-
Bergwerk	-	4	-
Boot	-	1	-
Schiff	-	13	-

Gruppentherapie: Hier wächst zusammen, was zusammengehört

Natürlich können Sie die Häuschen kreuz und quer über die Landschaft verteilen und mit Wagen verbinden, doch diese Siedlung wird mehr schlecht als recht funktionieren. Bewährt hat sich die Gliederung eines Reiches nach Gruppen. Dabei formieren Sie immer gleich mehrere Gebäude an einem Fleck, die voneinander abhängen, sich gegenseitig beliefern und der Herstellung eines Endprodukts dienen.

Gruppe „Holz“

Holzfäller-Hütte + Forsthaus + Sägewerk

Die holzverarbeitenden Betriebe und Steinmetze werkeln erfahrungsgemäß etwas schneller als Bäcker, Bauernhof, Mühle usw. und haben daher einen größeren „Output“. Solange nicht Hochbetrieb an Baustellen oder bei der Werft herrscht, müssen Baumstämme, Bretter und Granitsteine zwischengelagert werden. Deshalb sollten Sie in der Nähe dieser Anlagen ein Lagerhaus dazustellen; so haben Sie schnellen Zugriff auf das Material. Leider können Sie nicht beeinflussen, welcher Baum vom Holzfäller

umgehakt wird - diese Entscheidung nimmt Ihnen das Programm ab. Allerdings können Sie durch geschickte Platzierung eines Holzfallers erreichen, daß dieser in einer bestimmten Umgebung loslegt. Auf diese Weise können Sie manuell Lichtungen und Schneisen erzeugen und selbst an Engpässen Wege verlegen. Wenn Sie verhandelszeitlich wieder mit der Aufforstung sollten Sie ihn für den Zeitraum des Fechts setzen.




Als Spieler ist man geneigt, Förster und Holzfäller 1:1 auf der Landschaft verteilen, in der folgerichtigen Annahme „Wenn ein Baum gefällt wird, pflanzt der Förster gleich wieder einen neuen“ – ergo: nie mehr Holzangel. Das ist ein Trugschluß! Der Förster ist um einiges schneller als sein destruktiver Kollege. Ein einziger Förster kann problemlos zwei bis drei Holzfäller mit Nachschub versorgen. Jetzt wissen Sie, warum Sie z. B. bei drei Förstern und drei Holzhackern bald den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sehen...

Deshalb unser T. Sobald Ihr Reich eine gewisse Größe erreicht hat, sollten Sie einzelne Gebiete speziell für die äußerst wichtige Holzbeschaffung reservieren. Das könnte zum Beispiel so aussehen, das man fünf Holzfelder, zwei Förster und zwei Sägewerke in einer Ebene platziert. Wenn Sie merken, daß die Sägewerke nach einer gewissen Anlaufzeit immer noch nicht ausgelastet sind (könnte z. B. am Gelände und der damit verbundenen Dauer von Fußmärschen der Holzhacker liegen), erhöhen Sie vorsichtig die Zahl der Holzfelder.

Gruppe „Schinken“

Bauernhof ■ Brunnen ■ Schweinezucht ■ Fleischerei

Machen Sie sich darauf gefasst, daß Sie sehr viele Bauernhöfe gründen müssen. Die Rechnung „Pro Schweinehof ein Landwirt“ geht nicht auf; die optimale Auslastung erreichen Sie erst, wenn Sie mindestens zwei, besser drei Bauernhöfe einkalkulieren, die einzig und allein für das Futter der Tiere auf EINER Farm zuständig sind.



Dazu gehören zwei oder mehr Brunnen. Eine Fleischerei verkraftet problemlos die Zulieferung von zwei bis drei Schweinehöfen. Lassen Sie dem Bauern genügend Platz für die Anlage von Feldern; er kann bis zu sechs Äcker gleichzeitig bewirtschaften, was u. a. davon abhängt, wie viele Grundstücke ihm rund um sein Anwesen zur Verfügung stehen. Verbauen Sie ihm also nicht sein Gebiet mit Wegen und Gebäuden, und sorgen Sie außerdem für einen geeignenden Abstand zum nächsten Forst. Einen Schweinehof können Sie hingegen überall bauen, wo es das goldene Burgensymbol zulässt. Dessen Auslastung erkennen Sie übrigens an einem Blick an der Anzahl der Ferkel auf dem Vorhof.

Verknüpfen Sie die Gebäude sinnvoll miteinander: Ein Weg zwischen Brunnen und Bauernhof ist zwar denkbar, aber sinnlos. Zweckmäßiger wäre es, wenn sich die Pfade dieser Gebäude beim Schweinehof treffen, wo eine weitere Route zum Schlachter abzweigt.

Nonstop Nonsense: In diesem Bei-



Gruppe „Brot“

Bauernhof ■ Mühle ■ Brunnen ■ Bäckerei

Auch hier sorgen erst mehrere Bauernhöfe dafür, daß die Mehl-Produktion in der Mühle nicht abreißt und die Bäckerei ausgelastet ist. Wichtig ist hier außerdem der Brunnen, der gern vergessen wird; für jeden Laib Brot benötigt der Bäcker einen Eimer Wasser.

Gruppe „Esel“

Bauernhof ■ Brunnen ■ Eselszucht

Es dauert ziemlich lange, bis an einer Straße überhaupt Esel eingesetzt werden können. Deshalb brauchen Sie selbst bei einer sehr großen Karte nur wenige Betriebe dieser Art.


Gruppe „Bier“

Bauernhof ■ Brunnen ■ Brauerei

Diese Gebäude baut man möglichst nahe an ein Lagerhaus oder direkt beim Hauptquartier.



Versandhandel für Computerspiele
DATA BECKER und Hardware
kostenlose PREISLISTE anfordern!
Mühlbachstr. 12 · 96317 Kronach-Gundelsdorf
Tel. 0171 / 3 42 62 84 · Fax: 09261 / 53449



MicroFun
Interhandelshard- und -software

weiterste Produkte auf Anfrage

Tagespreise erfragen

CD-Reorder

YAMAHA CDR650 4 x speed 2 x smaller 1.565 DM
Philips CDD200 3-speed 1.016 DM

CD-Laufwerke

Toshiba XM 5422 B 4-fach IDE 125,00
Mitsumi FX 600 6-fach IDE 213,00
TEAC CD 102 6-fach IDE 224,00
Philips XM 5532 B 6-fach IDE 213,00
Philips PCA 630R 6-fach IDE 207,00

VGA-Karten

Hercules Stingray 1 MB 148,-
Hercules Stingray4 Video 2 MB 259,-
Matrox Millennium 2 MB 531,-
Matrox Millennium 4 MB 771,-
SPEA V7 VEGA Video 2 MB 251,-
SPEA V7 Mirage Video 2 MB 255,-
ELSA Viper 1000 TRIO V 2 MB 262,-
Starburst 2000 2 MB 469,-
ATI Graphics Xpression 2 MB 244,-

Festplatten

Quantum Fireball 1280 MB 380,-
Western Digital 800 MB 339,00
1200 MB 390,00
Western Digital 1600 MB 489,00
Conner CFS 1400 MB 449,00

Motherboard

PCI 486 Board 256 KB Cache 250 MPCI 169,90
ASUS PE-174N 256 KB 194,90
GRABY 486 P-100 P-100 256 KB 349,90
Pentium-Bus Board 256 KB Pentium 75-200 339,90
Pentium-Bus Board 256 KB Pentium 75-200 349,90
Board Intel 430FX PCI 60 Mhz 75 MHz Pentium 423,95
Board Intel 430FX PCI 60 Mhz 100 Mhz Pentium 456,95
Board Intel 430FX PCI 60 Mhz 133 Mhz Pentium 475,95
Board Intel 430FX PCI 60 Mhz 166 Mhz Pentium 509,95
Board Intel 430FX PCI 60 Mhz 166 Mhz Pentium 516,95

Controller

Enhanced VLB-IDE 4 IDE 2 x 16 bit 1, GByte 32,95

CPU

AMD 486DX4-120 MHz 119,95
AMD 586 P75-133 MHz 131,95
Intel Pentium 75 MHz 189,95
Intel Pentium 100 MHz 199,95
Intel Pentium 133 MHz 259,95
Intel Pentium 166 MHz 359,95
Intel Pentium PRO 150 MHz 1049,95
Intel Pentium PRO 166 MHz 1.049,95

Wave Table

YAMAHA DB 50XX 195,95

Videoboard

Fast Movie Machine II 841,95
Fast Movie Machine II 1.681,95
Mira Video D20 2.889,95

Joystick

Logitech Wingman Extreme 84,95
Microsoft SideWinder 3D 119,95

PC-Zubehör

3,5 Disketten-Laufwerk 45,95
Big-Tower Gehäuse 142,95
16-fach Floppy Laufwerk 319,95
Cherry Tastatur W11 95,95
Netzwerk-Karte NE 2000 kompatibel 32,95
Soundkarte 25,95
Spannungswandler 25,95
Modem 14400 extern 180,95
Modem 28800 extern 305,95
Zip Driven 300 399,95
Zip Drive omega ISDN-Karte AVM 195,95

Soundkarten

Creative Soundblaster 16 Value IDE 162,95
Creative Soundblaster32 PnP 273,95
Creative Soundblaster AWE32 PnP 324,95
Orchid N-Gaming Sound 249,95
YAMAHA SX 20PC Soundcard 262,95

Mouse

Microsoft Mouse 29,95

Mouse

Microsoft Mouse 29,95

Versand: Helmgartenstr. 4
85221 Dachau

Phone: 08131/55128
Fax: 08131/55128

BTX: MicroFun®

Macintosh

NeXTclass 10.60 DM
Macintosh 20.00 DM

Mail Sequenzer

Starburst Cubes4 50-Spacer 219,00
Starburst Cubes4 50-Spacer 319,00

TIPS & TRICKS

Gruppe „Waffen und Werkzeuge“

Eisenerz- und Kohlebergwerke ■ Eisenschmelze ■ Schlosserei ■ Schmiede
Eine Eisenschmelze gehört grundsätzlich an den Fuß eines Berges, auf dem sich die entsprechenden Minen verteilen - das setzt allerdings eine vorherige gründliche Gesteins-Analyse der Geologen voraus. Wie viele Bergwerke jeweils eine Eisenschmelze, Schmiede oder Schlosserei beliefern können, hängt in erster Linie davon ab, wie regelmäßig die Kumpel mit Mahlzeiten versorgt werden. Der Holzbedarf des Schlossers wird durch die ohnehin vorhandenen Holzfäller und Sägewerke abgedeckt. Ein möglichst zentraler Standort mit Anbindung zum Hauptquartier oder den Lagern ist für Schlossereien ideal.

Gruppe „Gold“

Die Münzprägerei errichten Sie erst dann, wenn Ihre Geologen größere Gold-Vorkommen entdeckt haben - keinesfalls vorher! Nach Murphys Gesetz würde man sich garantiert für einen Standort entscheiden, der später möglichst weit von den Goldminen entfernt ist.

Meer-Wert

■ Seien Sie vorsichtig mit dem Bau von Fischer-Häuschen. Es ist z. B. Zeit- und Materialverschwendung, den Angler an einem kleinen Teich zu platzieren. Wählen Sie grundsätzlich das Meeres-Ufer. Solche Stellen verkraften durchaus zwei Fischer in angemessener Entfernung, solange sich Ihre Gegner nicht ebenfalls dort tummeln. Bei Szenarien mit Meeresanbindung können Sie die Anfangsphase damit überbrücken, indem Sie mehrere Fischerhäuschen aufstellen. Auf die Nähe zu Bergwerken brauchen Sie in diesem Fall nicht zu achten: Bei den Fischern läßt es sich meist nicht vermeiden, daß die Entfernungen zu den Minen-Arbeitern recht drastisch ausfallen.

■ Behalten Sie das Nachrichtensystem im Auge; dort werden Sie über leergefischte Gewässer informiert und können das jeweilige Fischerhäuschen abreißen.

■ Fischer-Hütten sind vor allem in der Anfangsphase ideal: Sie sind schnell gebaut, und Meeres-Ufer gibt's praktisch überall. Für alle anderen Lebensmittel brauchen Sie immer einen ganzen Pulk an Gebäuden.

Der Wasser-Fall

■ Es gibt keine Indikatoren für Wasser-Vorkommen! Wiesen mit vielen Blumen, Sümpfe oder die Umgebung von Seen sind keine Garantien dafür, daß man ohne die Unterstützung des Geologen fündig wird - wenn Sie tatsächlich auf eine Wasserader stoßen, wäre dies purer Zufall. Freilich braucht der Geologe in der Wüste oder in steinigem Gelände erst gar nicht mit der Suche nach dem kühlen Naß beginnen. Generell läßt sich lediglich sagen, daß die Analyse von Wiesenflächen meist erfolgreich ist.

■ Unterschätzen Sie nicht den Bedarf an Brunnen; vor allem bei der Zucht von Tieren (Esel, Schweine) brauchen Sie erhebliche Mengen.



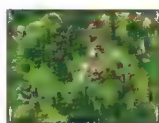
■ Das Schöne an einer Wasserader ist, daß die Quelle niemals versiegt - ein Brunnen muß also niemals abgerissen werden und wird normalerweise zu 100 % ausgelastet sein.

Waidmanns Heil

■ Das mehr oder weniger zahlreich vorhandene Wild regeneriert sich mit der Zeit - allerdings sehr, sehr langsam. Wenn Sie merken, daß der Bestand rapide abnimmt, stoppen Sie den Jäger in seinem Tun. Klicken Sie das Jagdhaus an und verpassen Sie dem Waidmann eine längere Pause. Für das Handling des Jägers gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man wartet erst einmal ab, bis sich die Tiere entsprechend vermehrt haben. Oder man startet sofort mit der Treibjagd und gönnt dem Wild in regelmäßigen Abständen eine Erholungs-Phase, so daß der Nachwuchs sichergestellt ist.

■ Achtung: Rehe, Füchse, Hasen, Hirsche und all die anderen Arten gedeihen ausschließlich dort, wo es größere Waldbestände gibt. Sie tun dem Jäger also keinen Gefallen, wenn Sie ihn auf die grüne Wiese setzen - dort kann er sich allenfalls als Schmetterlings-Sammler profilieren. Stattdessen postieren Sie ihn in der Nähe eines Wäldchens, das ein Förster nach und nach ergänzt, was gleichzeitig den Lebensraum und das Jagdgebiet vergrößert. Keinesfalls sollten Sie zwei Jagdhäuschen in einem Revier bauen, denn dies ist die radikalste Methode, um relativ schnell den gesamten Bestand auszurotten. Zusätzliches Problem: Off müssen Sie sich auch noch mit der Konkurrenz durch einen der gegnerischen Jäger herumschlagen, weil diese keine Rücksicht auf Grenzsteine nehmen (Ihr eigener Jägersmann übrigens auch nicht).

■ In jedem Fall gilt: Die Nahrungsbeschaffung durch den Jäger ist höchstens als willkommene Verstärkung von Bäcker, Fieischer und Fischer gedacht, er darf aber niemals die Grundlage für den Lebensmittelpool darstellen.



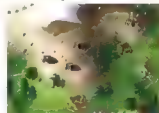
Marmor, Stein und Eisen bricht: Bergwerke

■ Bergwerke baut man grundsätzlich nur an Stellen, wo es besonders viele Rohstoffe gibt. Ohne vorherige Geologen-Untersuchung ist die Errichtung einer Mine wertlos.

■ Hin und wieder kann es vorkommen, daß Bergwerke unbesetzt bleiben. Dieser Zustand wird zwangsläufig dann eintreffen, wenn Sie in Euphorie über den Fund mehrerer Rohstoff-Vorkommen eine Mine nach der anderen bauen lassen. Dadurch kommt es zu mehr oder weniger unangenehmen Engpässen. Schauen Sie zunächst im Hauptgebäude und in den Lagerhäusern nach, ob sich dort noch genügend Bergwerks-Arbeiter aufhalten (Gebäude anklicken, in der Dialogbox das Buchsymbol wählen). Wenn dies der Fall ist, dann fehlt Ihnen höchstwahrscheinlich das nötige Handwerkzeug, sprich: Spitzhacken. Diese werden in der Schlosserei produziert. Erhöhen Sie eine Zeitlang die Priorität für die Produktion von Spitzhacken (Fenster „Werkzeug-Produktion“).

■ Das Rohstoff-Vorkommen verändert sich im Laufe der Zeit nicht. Wenn Ihr Geologe bei der ersten Gesteinsprobe Eisenerz entdeckt hat, wird er dort auch zu einem späteren Zeitpunkt wieder Eisenerz finden - vorausgesetzt, dieser Standort wurde noch nicht durch eine Mine ausgebeutet. Dann wird der Geologe dort ein graues Täfelchen aufstellen, was nichts anderes bedeutet als: „Sorry, hier ist nichts mehr zu holen.“

■ Gehen Sie bei der Erschließung eines Gebirges systematisch vor. Stellen Sie ein Fächchen an den untersten Rand eines Berges und schicken Sie den Geologen dorthin. Wird er fündig und läßt sich dort ein Bergwerk installieren, dann sollten Sie sofort mit dem Bau einer Mine beginnen. Nützlich ist eine Art „Ring“ rund um ein Gebirge, das



Wußten Sie schon...

... daß es entgegen anderweitiger Annahmen sehr wohl einen Unterschied macht, ob man einen Scout einsetzt oder einen Spähturm baut? Klar ist ein Spähturm eine materialintensive Anschaffung (immerhin drei Bretterstapel), dafür bekommen Sie aber auch garantiert die optimale Rundumsicht. Das kann man von einem Scout nicht unbedingt behaupten, denn der Gute läßt sich seine Route nicht vorgeben und kann auch Gebiete erforschen, die Sie gar nicht interessieren. Dafür ist sein Einsatz kostenlos und beliebig oft wiederholbar. Wenn Sie mit Material haushalten müssen, schicken Sie also besser einen Erkunder los.

mit Fähnchen bestückt wird. Lassen Sie die Geologen alle möglichen Stellen auf dieser untersten Ebene abklopfen; anschließend ziehen Sie einen Ring auf der nächsthöheren Etage und arbeiten sich sukzessive bis zum Gipfel vor. Durch das geschickte Setzen und Entfernen von Wegen und Föhnen können Sie nach und nach alle potentiellen Minen-Standorte untersuchen.

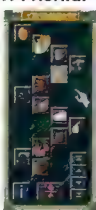
■ Daß ein Bergwerk leer ist, meldet Ihnen das Nachrichten-System. Mit dem entsprechenden Icon können Sie direkt zur Mine verzweigen und die abtafeln - inklusive Zugangsweg. Dabei sollten Sie sich beeilen, sonst ist eventuell noch ein gänzlich überflüssiges Lebensmittel-Paket zu dieser Grube unterwegs. Sobald der Brandrückstand verschwunden ist, erscheinen dort mit Sicherheit weitere Bergwerk-Symbole. In dieser Umgebung kann der Geologe nun ein weiteres Mal nach Bodenschätzen suchen, so daß Sie ggf. ein anderes Bergwerk direkt nebenan bauen können. Beschränken Sie sich dabei ausschließlich auf Fundorte, bei denen die Geologen-Tafel farblich voll ausgefüllt ist. Schilder mit einem schmalen gelben Streifen künden zwar von einem Goldvorkommen, doch der Aufwand (Bau der Mine, Nahrungsmittel etc.) ist die Mühe nicht wert.

■ Den Minenarbeitern ist es völlig egal, ob Sie Fische, Schinken oder Brot zu füttern bekommen. Damit die Lieferung aus der Grube nicht abreißt, sollten Sie alle drei Nahrungs-Quellen ausschöpfen.



So nutzt man das Fenster „Transport-Priorität“

Wir nennen hier die Waren, die in Ausnahmesituationen ganz oben in der Prioritätenliste stehen sollte. Diese werden dann von den Bötzen zuerst mitgenommen. Mit den Icons können Sie die Prioritäten erhöhen und senken.



Wenn viele Baustellen gleichzeitig betrieben werden: Bretter, Steine, Baumstämme
Wenn Auseinandersetzungen mit dem Gegner zu erwarten sind: Waffen, Münzen, Bier, Eisen, Kohle, Gold
Wenn den Eisenschmelzen und Schmieden zu wenig Rohstoffe zur Verfügung stehen: Eisenerz, Kohle, Eisen
Wenn der Nachschub aus den Minen stockt: Nahrungsmittel, Eisenerz, Kohle, Gold, Granitsteine
Wenn militärische Gebäude mit Soldaten besetzt werden sollen: Waffen, Eisen, Eisenerz, Kohle
Wenn Werkzeuge benötigt werden: Werkzeuge, Bretter, Eisen, Eisenerz, Kohle

Tips zur Werkzeug-Produktion

Faustregel: Falls ein bestimmtes Werkzeug fehlt, den jeweiligen Wert im Fenster sofort auf 100 % und alle anderen Einstellungen auf Null setzen. Behalten Sie das Inventur-Fenster im Auge und untersuchen Sie das Hauptquartier sowie die Lagerhäuser, ob dort noch Utensilien des gewünschten Typs vorrätig sind



Typische Fälle:

Keine/Leere Bergwerke: Spitzhacke auf 0 %
Keine/Leere Goldminen, keine Münzprägerei: Schmelzplanne auf 0 %
Kein Angel im Einsatz, alle zugänglichen Gewässer sind leergefischt: Angel auf 0 %
Kein Jäger im Einsatz, kein Wild vorhanden, Regenerationsphase für das Wild: Bogen auf 0 %

PC FUN ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH

Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/591269 · Fax 089/591276

PC SPIELE	CD	PC SPIELE	CD	PC SPIELE	CD
Abzug	75,-	First Attack	75,-	Rayman	79,95
Advanced 3D Collector's Edition	75,-	Flak Soccer '96	85,-	Reflex Assault 2	79,-
Advanced Tactical Fighter	85,-	Flight Unlimited	89,95	Rise & Rule of Ancient Empires	85,-
Age of Empires	89,95	Flugsimulator 3 1 engl.	89,95	Ripper	79,95
Alban Trilogy	89,95	Firm 4	149,95	Rise 2 - Renaissance	85,-
Arcade America	79,95	Fogger 2, Die	85,-	Shamans	79,95
Bad Mojo	89,95	Gabriel Knight 2	89,95	Shell Shock	79,95
Battle for 3 WINGS	75,-	Handball 5	75,-	Siege 2, Die	89,95
Battlestar: 2000 AD	89,95	Harpies 2 Deluxe	89,95	Slam	89,95
Big Red Racing	65,-	Hugo (Kabel 1)	75,-	Slert Thunder	85,-
Birth	59,95	I have no mouth, and I must...	99,95	Slim City 2000 Collection	96,-
Castor 2	65,-	Int'l Car Racing 2	89,95	Space Bools	89,95
Civilization 2	85,-	Into the Shadows	89,95	Star Control 3	89,95
Cricket	89,95	Jagged Alliance Data	49,95	Star Trek - Deep Space Nine	75,-
Crusader-Ho Romance	85,-	Jailbreak 3	99,95	Star Trek - The Next Generation	75,-
Command & Conquer	89,95	John Madden '96	85,-	Steel Panthers	79,95
C & C Scenario 1	29,95	Kings of Magic	85,-	Tearcloth	89,95
Commander A.D. 1086	85,-	Lords of Lore 2	89,95	Terra Nova	79,95
Conquest 4.1 new World	89,95	Mad TV 2	85,-	Titan	89,95
Cyberia 2	85,-	MAG	75,-	TPX E-splatter 2000	89,95
Dagobert - Arena 2	59,95	Magie der Galaxis	89,95	This means War	79,-
Descant 2	85,-	Mania Karts	85,-	Top Gun-Fire at Will	85,-
Dialo	89,95	Master of Orion 2	95,-	Transport Tycoon Deluxe	89,95
Dig. The	89,95	Master of Orion 2 + Data	85,-	Urban Racer	89,95
Die Bräuterei, Der	75,-	Monopoly	75,-	US Navy Fighters Gold	89,95
Duke	85,-	Murphy	75,-	Voltige	89,95
Dungeon Keeper	85,-	NBA Live '96	85,-	Warcraft 2	79,95
Earthgate 2	85,-	Need for Speed	85,-	Warhammer	79,-
Earthgate 2 + 1	85,-	Nicholas vs. Conscience	89,95	Warrior vs. Conscience	79,95
Eurocity 1.1	85,-	Panzer General 2	75,-	With Commander 4	95,-
ESPM Extreme Games	65,-	Pax Imperia 2	89,95	Wizardry Gold	89,95
F1 Grand Prix 2	89,95	PDA European Tour '96	85,-	Wooden Ships & Iron Men	89,95
F1 Grand Prix Manager	89,95	PDA 2, Der	85,-	Worms	75,-
F1 Manager '96	89,95	Pole Position	89,95	Worms - Renaissance	39,95
Rayman	79,95	Police Quest 3 - Sweet	85,-	World	89,95
Rallying General	75,-	Polizei der Master Lu. Das	79,95	Zorn Nemesis	85,-

Dies ist nur ein kleiner Auszug! Für weitere Informationen und Sie bitte an: Wir führen auch MAC-Spiele, Lösungen, Druckerspiele und Soundkarten. Versand: Inlandspost DM 10,- Ausland DM 25,- Kreditkarten: Eurocard, Master, Visa, Amex. Versandkosten und Lieferpreis. Intern und Presendierungen vorbehalten. bei Druckerspielern noch nicht verfügbar.



OBIS CD-ROM Software Versand

Command & Conquer	DV 89.90	Casar 2	DV 85.90
Descant 2	DA 89.00	FIFA Soccer 96	DV 89.00
Die Siedler II	DV 85.00	F1 Grandprix 2	DV 99.90
Duke Nukem 3D	DA 79.90	Magic Carpet 2	DV 65.90
Earthworm Jim 1+2	DV 79.90	Warcraft 2	DV 84.90

Compuserve: 100332.3120 FAX: 05532-98206
Bestell-Telefon: 05532-98205
DV=deutsche Version DA=deutsche Anleitung
weitere Spiele auf Anfrage, alle Preisangaben in DM
Versandkosten: 9,90 + NN Intern u. Presendierungen vorbehalten
OBIS CD-ROM Software Versand
Inh. Marcel Oblong An den Rotten 24 37643 Negenborn

Bischoff & Partner

Tel. 03 35/51 61 52 10 Fax 03 35/51 61 52 90 BTK: BISCHOFF
FAX-POOL: 0335/7 549014 Dokument 500
Försterwalder Straße 46 • 12534 Frankfurt/Order

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
AT&T US-Fighter	DV 42 DM	General Knight 2	DV 39 DM
C & C Data	DV 60 DM	Grand Prix	DV 60 DM
Casar 1	DV 80 DM	Mech Warrior 2	DV 80 DM
Civilization 2	DV 73 DM	Mech Warrior 2 Exp. Pack	DA 42 DM

Aktuelle Rechensysteme jetzt auch über Finanzierung mit 10,9% bzw. 12,9% eff. Jahreszins

Command & Conquer DV 95 DM N&L Live 2 DV 84 DM
Conquest A.D. 1086 DV 90 DM Need for Speed DV 84 DM
Crusader-Ho Romance DV 84 DM Pinball Wizard 2000 DV 71 DM
Cyberia DV 84 DM Pole Position DV 79 DM
Descant 2 DV 89 DM Pro Pinball: The Web DV 59 DM
Destruction Derby DA 94 DM Rebel Assault 2 DA 81 DM
Die Fugger II DV 81 DM Sea Legends DV 80 DM
Die Siedler 2 DV 73 DM Silent Hunter DV 71 DM
Earthworm Jim (WINGS) DV 69 DM Star Trek - Fleet Warship DV 79 DM
F1 GP 2 DV 79 DM Soccerap DV 74 DM
FIFA Soccer 96 DV 84 DM The Sims DV 74 DM

KompSystem z.B. P-100 486 lower, 8 MB RAM, 135 Mbytes Adicity, 1,6 GB
FP-50 16 MB PnP, 64-Kbit CD-ROM, 2 MB S-VGA Karte, Maus, Tastatur, Win 95, 50,5 Mod 1 Win 95 - Excel 4 Win 95
Bergpreis: 3.400 DM Finanzierung über 18 Monate mit 10,9% eff. Rate 200 DM, ab 18. Monat Rate 205 DM

Lieferung: Niederlande 10,- DM + NK, Zollkosten 7,- (nur Euroschick); Frei Haus: 5,00 DM (nur Rhein Frankfurt / Oder)
Preisänderungen vorbehalten - Freilicht kredenzieren - Lagerpreise können abweichen

So steigert man die Produktivität

Mit dem gleichnamigen Verwaltungs-Fenster kann man vor allem bei großen Reichen sehr einfach kontrollieren, ob es bei einzelnen Gebäude-Typen Probleme gibt. Achtung: Die Prozentzahl ist nur dann aussagekräftig, wenn Sie überhaupt fertiggestellt (!) Betriebe dieser Art besitzen (siehe Fenster „Gebäude-Statistik“). Falls die Werte extrem vom Idealwert 100 % abweichen, können Sie mit folgenden Maßnahmen gegensteuern:



Holzfallerhütte: Försterhaus bauen und den Waldbestand ergänzen.

Forsthaus: Wege beseitigen, um Platz für neue Bäume zu schaffen.

Steinbruch: Falls Granitberge ganz/teilweise abgebaut wurden, die betroffene Steinmetz-Hütte abreißen.

Fischerhütte: Falls keine Fische mehr im jeweiligen Gewässer vorhanden sind, Fischerhütte abreißen.

Jagdhaus: Wildbestand erhalten lassen (Jäger „ausschalten“).

Brunnen: Normalerweise arbeiten alle Brunnen auf 100 %; falls nicht, haben Sie sich für einen Standort mit einer unterdurchschnittlichen Wasserader entschieden.

Sägewerk: Anzahl der Holzfaller erhöhen.

Fliecherei: Für jeden Schlachter mehrere Schweinehöfe einplanen. Zusätzliche Bauernhöfe errichten, die die Schweinezucht-Anlagen mit Getreide versorgen. Weitere Brunnen bauen.

Mühle: Zusätzliche Bauernhöfe konstruieren lassen.

Bäckerei: Für ausgelastete Mühlen sorgen. Bestand an Brunnen erhöhen.

Eisenschmelze: Nahrungsmittel-Versorgung der Bergwerke sicherstellen.

len. Zusätzliche Standorte für Eisenerz- und Kohleminen ausfindig machen und Gruben einrichten.

Schlosserei: Mehr Sägewerke bauen. Auslastung der Eisenschmelze überprüfen.

Schmiede: Eisenschmelze optimieren. Ergänzende Kohle-Bergwerke bauen.

Münzprägerei: Verpflegungslage in den Goldminen und Kohle-Bergwerken feststellen und ggf. verbessern. Weitere Minen dieser Art gründen.

Brauerei: Weitere Bauernhöfe und Brunnen installieren.

Bauernhof: Platz für mehr Ackerfläche schaffen, d. h. abkömmliche Wege und Gebäude in der Umgebung abreißen.

Schweinezucht: Mehr Bauernhöfe und Brunnen errichten.

Eselsucht: siehe Schweinezucht

Werft: Holzzufuhr sicherstellen. Gegebenenfalls bestehende Sägewerke durch zusätzliche Holzfaller versorgen oder weitere Sägewerke errichten.

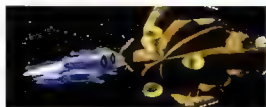
Bergwerke: Nahrungszufuhr sicherstellen und ergänzen.

Außerdem liefert Ihnen dieses Fenster die Grundlage für die Feinabstimmung der Waren-Verteilung; in diesem Fenster können Sie z. B. die Prioritäten bei der Zuweisung von Getreide festlegen.

In der PC Games 7/96 liefern wir neben ausführlichen Hinweisen zur Seefahrt und zum Militär auch praxiserprobte Lösungs-Strategien für alle zehn Missionen - natürlich inklusive ausführlichem Karten-Material und genauen Informationen über Rohstoff-Vorkommen, die Grenzlinien Ihrer Feinde und das Gegner-Verhalten.

Komplettlösung

The Hive



... bietet Ballerspaß pur! Mit unseren Tips zum Spiel kommen auch Sie in den vollen Genuß der 20 Levels.

1. Level: The Cargo Drop. Erledigen Sie so viele wie möglich. Auf dem großen Schiff gibt's ein paar Kanonentürme, die Sie vielleicht ausschalten wollen. Sie befinden sich auf beiden Seiten des Schiffs.

2. Level: Atmosphere Re-Entry. Halten Sie das Fadenkreuz zwischen den beiden horizontalen Linien. Es muß nicht genau in der Mitte sein.

3. Level: Ice Planet Touchdown. Benutzen Sie den Schub sparsam. Sie müssen den Joystick nicht zurückziehen, drücken Sie einfach. Es gibt sechs Gebirgsketten, die Sie überqueren müssen. Einige Spieler geben nur eine Sekunde Schub, wenn sie an einen Berg kommen, und danach nicht mehr. Andere Spieler setzen während des ganzen Levels kleine Schubattacken ein und hatten dann am Ende noch Schwung übrig. Sie sollten einige der feindlichen Schiffe abschießen, damit Ihre Hülle keinen Schaden nimmt.

4. Level: Ice Cavern. Auf dem Planeten folgen Sie den Schiffen, die an Ihnen vorbeifliegen. Wenn sie von rechts nach links fliegen, starten sie die nächste Attacke von der linken Bildschirmseite und umgekehrt. Nach dem Schußwechsel fällt Max durch die Oberfläche und spricht über den Computer mit Ginger. Sie warnt ihn vor einem Feind an der Tür. Drehen Sie sich schnell nach rechts und schießen Sie auf ihn.

5. Level: Hanger Bay. Folgen Sie den Feinden. Erledigen Sie zuerst die Männer auf der Plattform und dann die auf dem Boden. Die fliegenden Kerle richten den meisten Schaden an.

6. Level: Ocean Platform Defense. Während Sie die Plattform umrunden, zerstören Sie die Entfernteren auf allen Türmen. Sie können über-

rall hin, ohne sich auf die Mitte zuzubewegen, bis Sie auf der zentralen Plattform landen müssen.

7. Level: Sub-Level Rail Transport. Zerstören Sie die Schiffe, die von der Mitte auf Sie zufliegen. Dabei handelt es sich um Primärziele, die sehr viel Schaden anrichten. Die rechten oder linken sind sekundäre Ziele, aber haben Sie keine Krupel, auch sie in die Luft zu jagen.

8. Level: Pyramid Maze. Der Labyrinth-Level funktioniert wie folgt: rechter Pfeil, rechter Pfeil, rechter Pfeil, linker Pfeil, linker Pfeil. So kommen Sie zu einem Aufzug, der Sie in den nächsten Level transportiert.

9. Level: Pyramid Battle. Schießen Sie die Schiffe ab, die aus dem Korridor auf Sie zukommen, aber machen Sie sich keine Sorgen, wenn ein paar an Ihnen vorbeifliegen. Sie bewegen sich zur Mitte des großen Raums und sehen dann eine Menge Schiffe, die Sie verfolgen. Folgen Sie nicht den beiden Schiffen, die Sie umkreisen, sondern bleiben Sie in der Mitte des Eingangs, den Sie gerade passiert haben. Die nächsten Schiffe kommen aus dem rechten Korridor, dann wieder von links, dann von links nach rechts usw. Abschließend müssen Sie ein Hochgeschwindigkeitsrad benutzen, und die Bronze-Statue erwacht zum Leben. Erledigen Sie das Biest, zuerst den Bronze und dann die Beine.

10. Level: Pyramid Gun Turret. Folgen Sie der Richtung der Schiffe - sie führen zu den nächsten Zielen. Es gibt ein paar Schiffe, die neben dem Kanonenturm herumschweben, seinen Sie also vorsichtig!

11. Level: Reactor Attack. In diesem Level sollten Sie im Bereich der Station so viele Kanonentürme wie möglich in die Luft jagen. Kümmern Sie sich auch um die Schiffe, aber die Türme sind wichtiger.

12. Level: Power Station Catwalk. Wenn Sie den Boden erreicht haben, schießen Sie auf die angreifenden Schiffe. Sie bewegen sich vom

landend Schiff aus auf den Turmeingang zu, erledigen Sie also die drei Männer. Konzentrieren Sie sich auf die linke Seite der Barriere und erledigen Sie so viele Männer wie möglich. Wenn Sie zur mittleren Barriere kommen, schalten Sie die Männer rechts der Barriere aus und wenden sich wieder der linken Seite zu. Laufen Sie auf die Tür zu, setzen Sie dort die Kerls auf der rechten Seite außer Gefecht und wenden Sie sich schnell nach links auf die Barriere zu. Drehen Sie sich schnell nach links und erledigen Sie den Mann an der Mauerdecke. Wenn Sie hineingehen, erledigen Sie die Feinde, die Sie angreifen. Achten Sie auf die Kanoniere auf dem oberen Gang, sie richten den meisten Schaden an. Dann eliminieren Sie alle, die auf Sie zukommen.

13. Level: Battle STS November. Sie müssen die kleinen grünen Boxen zu beiden Seiten der Kapitalschiffe zerstören. Wenn Sie über dem Heck des Schiffs schwaben, werden Sie von anderen Schiffen angegriffen, und vier davon entfernen sich wieder von Ihnen. Zwei fliegen nach rechts, die anderen beiden nach links. Um die rechten zu zerstören, fliegen Sie nach rechts, und für die linken werden Sie sich nach links. Es gibt bei den feindlichen Schiffen kein bestimmtes Muster. Sie müssen mindestens drei davon treffen, sonst werden Sie ausgeschaltet. Konzentrieren Sie sich auf die grünen Boxen.

14. Level: Moon Base. Die Schiffe richten den meisten Schaden an, aber Sie müssen auch ein paar Kanonentürme zerstören. Wenn Sie zu den Mechs kommen, zerstören Sie deren Gelenke, die Raketenlager und den Kanonenturm unter der Kabine. Nach den Mechs vernichten Sie so viele Schiffe und Kanonentürme wie möglich. Zerstören Sie auch den Zug, aber achten Sie dabei auf die Schiffe.

15. Level: Refinery. Konzentrieren Sie sich auf die angreifenden Schiffe, denn sie richten mehr Schaden an als die Türme. Wenn Sie zu dem Generator kommen, schießen Sie erst die Schiffe ab und dann die Kanonentürme.

16. Level: Generator Intake Tubes. Zerstören Sie die Schiffe mit den grünen Auspuffen und jagen Sie auch ein paar rote in die Luft. Wenn Sie die Mitte erreicht haben, zerstören Sie die Kanonentürme.

17. Level: Queen's Chamber. Der letzte Level ist eindeutig der schwerste. Um die Aliens zu erledigen, müssen Sie sie an den vier Stellen um den Mund herum treffen - zwei auf der linken Seite und zwei auf der rechten. Das Alien unter dem Gang ist genau über Ihnen. Sie müssen es viermal unter dem Mund treffen. Machen Sie sich wegen der Beine keine Sorgen, sie sind eine Art Täuschungsmanöver. Wenn Sie zu der Königin kommen, erledigen Sie alle acht Ziele, bevor sie Ginger in die Mangel nimmt. Achten Sie darauf, Ginger nicht zu treffen! Wenn Sie die Queen zweimal treffen, ist das Spiel aus. Sie schreibt beim ersten Treffer, jedoch nicht beim zweiten. Sie wissen, wann Sie gesiegt haben, wenn Ginger Max nach draußen begleitet. Sie fliegen dann über der Planeten explodiert. Schließlich docken sie an der Raumstation an, und Sie als Spieler finden endlich Ihre Ruhe wieder.

Hint Shop Ltd., Chr. v. Meilenstr.
Am Hollerbruch 36
51503 Rülsharth. tel: 02205.91051
Fax: 02205.91034
BTX: MELLEM

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service,
Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.

[illegible]

Wir führen über 250 Lösungen
Fordern Sie die Gesamtausgabe an

Distributor für Österreich: Kornfeld OEG-1100 Wien-Tel/Fax: 0222/8174439
Distributor für die Schweiz: AHA CD-ROM Spiele-3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/457001

[illegible]

CD-ROM-Angebote

Wir tauschen oder nehmen gebrauchte CD-ROM Spiele in Zahlung!

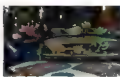
11TH HOUR	79,00	Mega Pack 5 (10 CDs+10 Spiele)	79,00
Academy of the Rhine	69,00	Milgrum	59,00
Action Pack2 Win95	59,00	Mirage	79,00
Alphas	59,00	Mission Critical	79,00
Arcade America (KD)	59,00	NBA Tournament Edition	79,00
Assault Rigs (DA)	69,00	NBA Live 96 (KD)	79,00
Bad Mice	79,00	Need for Speed (DS)	69,00
Batman Forever	79,00	NHL Hockey 96 (KD)	69,00
Battle for Wessex	59,00	Onion Conspiracy	79,00
Bluffs (Screamer)	59,00	Paradise	79,00
Bluffs (DS)	59,00	Pharma	65,00
Burned in Time	79,00	Police Quest 3 SWAT	59,00
Chameleon Chess Manager 2	79,00	Psycho Panda	79,00
Clayfighter (DA)	79,00	Rayman (KD)	72,00
Command & Conquer	79,00	Rebel Assault 1	79,00
C & Mission (KD)	79,00	Redneck Master Lu (KD)	79,00
Conquest of the New World (KD)	79,00	Redneck Master Lu 2	79,00
Descant 2	79,00	Redneck Master Lu 3	79,00
Daggerfall (KD)	79,00	Separation Anxiety	79,00
Descent 2	79,00	Shannara (KD Orig.)	69,00
Duke Nukem 3D	69,00	Shenmue (DA)	79,00
Cruisader. No Remorse	79,00	Shockwave Assault	79,00
Cyber Knight (KD)	73,00	Star Trek (1st Anniversary) (DA)	79,00
Cyber 2 (DS)	79,00	Star Trek II (Anniversary)	79,00
D'Neck	79,00	Star Trek III (Anniversary)	79,00
Daggerfall (KD)	79,00	Stonekeep	79,00
Descant 2	69,00	Street Fighter 2 Turbo	79,00
Discworld	64,00	Templar Chase	69,00
Duke Nukem 3D	79,00	globe of Love, Love, Love, friends of Peace	69,00
Dungeon Master (KD)	79,00	Terminator Velocity	69,00
Earthworm Jim	69,00	Terminator Future Shock (KD)	54,00
F1 Grand Prix 2	85,00	The Raven Project	74,00
F1 Grand Prix 2 (KD)	85,00	Thunder 1	79,00
FIFA Soccer 96	69,00	Tiger Trap	79,00
Five Storm Thunderhawk II (DA)	69,00	Toughie 5 Musketer (KD)	69,00
Frankenbros	49,00	Unleash the Lycoon	62,00
FX Fighter	49,00	Try, Try, Try	69,00
Gabriel Knight 2	79,00	Urban Runner	79,00
Gazillionaire	54,00	US Navy Fighter GOLD	79,00
Grand Prix Manager	79,00	V.I. Public	59,00
Heaven	59,00	Virtual Pool 2	79,00
Hot Ocean (KV)	79,00	Warrior 2, Junes & Add One (KD)	89,00
Indy Car Racing 10	79,00	Warhammer	89,00
Judge Dredd 2	79,00	Warrior 2	19,90
Kingdom of the Far Reach (DA)	79,00	Wing Commander IV	99,00
Kyrandia 3 (KD)	79,00	Wing Commander IV (KD)	99,00
Magica Carpet 2 (DS)	24,00	Wopout	59,00
Magic Karts (DA)	29,00	Witchaven	65,00
Mechwarrior II	29,00	Worms	59,00
Mega Pack 4 (11 CDs+10 Spiele)	79,00	WWF Wrestlingmania	59,00
Mega Pack 4 (11 CDs+10 Spiele)	79,00	X-Com (DS)	59,00

Spielelösungen je 19,90 DM, beim Kauf mit Spiel -14,90 DM Die auf Ansetzung DM 50, der Spiechewagbe Kofenue verlor
 Wähler und Preisänderungen vorbehalten. Bis zu einem Basissatz von DM 250, berechnen wir DM 10,50 Versandkosten zzgl. MwSt.
 (Steuersatz 19%) Ab DM 250 DM liefern wir Versandkostenfrei. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 50,00 Kostenpauschale für
 Produkt und auf DM 250 DM Gesamtwert. Alle Angaben sind ohne Gewähr und ohne Haftung für Schäden.

Achtung Händler! Fordern Sie unsere Händlerkonditionen an
Postfach 1310, 73638 Welzheim Tel. 07182-2079 FAX -2077

Battle Beast

Bei dem lustigen Comic-Beat'em Up sind mit der Eingabe untenstehender Codes, während des Spiels folgende Dinge möglich:



- EATEE Schaltet das Morphing ab
- ITIHO Drei Kampftrunden
- EHRTERR Autofly in den Bonusräumen
- AOFREEOIO Öffnet alle Bonusräume
- ERHYHRLY Die Kröte wird schwächer

Mirco Paschen

Die Fugger 2

Wenn Sie einen Hex-Editor zur Hand haben, können Sie ganz einfach zu viel Geld gelangen. Laden Sie dazu eine beliebige **Game*.dat** aus dem Unterverzeichnis „CONFIG“, das im Fugger2 Directory liegt, in den Editor und ändern Sie die farbig markierten Stellen in jeweils zwei „FF“ um.

9E10 10 06 1E 21 00 00 00 00 - 7D C0 7C 00 12 F7 A3 00

Mit der Änderung dieser drei Stellen sollten Sie von jetzt an keine Probleme mehr mit Ihrem Aufstieg im Spiel haben.

Erik Dießner

Albion



Bei Albion besteht eine Schummelmöglichkeit, mit der Sie kostenlos an wertvolle Gegenstände, die in der Nähe von Theken liegen, gelangen können. Dazu gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Nehmen Sie „Anlauf“ und rennen Sie dann in Richtung des zu stehlenden Gegenstandes.
2. Kurz bevor Sie denselben erreichen, bewegen Sie den Maus-Cursor auf den Gegenstand und drücken schnell die rechte Maustaste, so daß die Option „Aufnehmen“ erscheint.
3. Verstaufen Sie den entwendeten Gegenstand in Ihrem Inventory!

Die beschriebene Methode erfordert etwas Übung, lohnt sich aber, zumal sie sogar durch Wände hindurch angewendet werden kann!

Oliver Blum

Duke Nukem 3D

Bei der Shareware-Version des 3D-Ballerspiels gibt es eine versteckte Zusatzlevel Namens „Launch Factory“ zu erkunden. Kurz vor Ende des vierten Levels ist in der letzten Biegung des Säureflusses ein Teil erleuchtet. Dort ist an der linken Wand ein Zeichen zu sehen. Schießen Sie nun mit der RPG auf das Zeichen, so wird der Eingang zum Extralevel frei. Grundsätzlich gilt für das gesamte Spiel, daß sich hinter jedem Zeichen dieser Art ein Versteck, Geheimgang oder Ähnliches verbirgt.

Ralf Gerhardt

Pole Position

Um nicht unnötig Geld beim Kauf von Rennfahrern auszugeben, haben wir uns bei den Programmierern kundig gemacht und erfahren, daß Sie bei einem neuen Rennstall bis auf einen Preis von ca. 105.000 DM herunterfeilschen können. Geht man von einem, bei guten Fahrern fast immer vierfachen Wert aus, sparen Sie dadurch enorm viel Geld, das Sie sicherlich besser in anderen Bereich nutzen können.

Command & Conquer



Um die unsichtbaren, besonders für Lufteinheiten gefährlichen „Montel des Schweigens“ der NODs, auch im getörnten Zustand ausfindig zu machen wenden Sie am besten eine dieser zwei Methoden an:

Methode 1: Klicken Sie eine Ihrer mobilen Einheiten an und fahren Sie mit dem Bewegungscursor über den Radarschirm! Wenn der Cursor sich irgendwann in einem scheinbar völlig leeren Gebiet in einen Angriffscursor verwandelt, steht an dieser Stelle ein Unsichtbarer.

Methode 2: Fahren Sie ohne eine Einheit angeklückt zu haben mit dem Cursorpfeil über die normale Landschaftskarte. Verwandelt dieser sich in einen Auswahlcursor, so steht auch an diesem Platz ein Tarnpanzer.

Diese Methoden funktionieren besonders gut im Mehrspielermodus, wenn der Gegner besonders hinterhältig mit vielen Unsichtbaren attackiert. Schlagen Sie deshalb schnell zu, wenn Sie einen „Hort“ von Unsichtbaren mit den oben beschriebenen Maßnahmen ausfindig gemacht haben.

Ralph Keltner

Ascendancy

Zu dem bereits in der Ausgabe 4/96 beschriebenen Trick

mit der „NOUGAT.LIF“ Datei die einfach im Stammeverzeichnis des Spiels erstellt wird, gibt es noch ein paar weitere, nützliche Tastenkombinationen:



Auf der Basis Sternenkarte:

1. Durch drücken der Taste „S“ sind alle Sonnensysteme und Planeten anwählbar und untersucht.
2. Durch drücken der Taste „L“ sind alle Starlines und Red-Links sichtbar.
3. Durch drücken der Taste „R“ sind alle Rassen bekannt und die dazugehörigen Heimatplaneten sichtbar.

Im Planetenbildschirm (auf leeren Planeten):

1. Durch drücken der Taste „T“ bauen Sie eine Colonybase.
2. Durch drücken der Taste „R“ könne Sie den Planeten nach dem Drücken der Taste „T“ bebauen.

Im Speziesbildschirm:

Drücken Sie „R“ und reden darauf mit einer beliebigen Rasse, um den Krieg mit allen Rassen zu beenden.

Jan Elmer



Elisabeth I.

• Wenn Sie vom Händler zum Piraten wechseln, sollten Sie diese Dinge beachten:

1. Bauen Sie Ihr Schiff zum Kriegsschiff um (hierdurch wird es widerstandsfähiger für Seeschlachten. Dies geht jedoch auf Kosten der Lagerkapazität).
2. Bewaffnen Sie das Schiff so gut wie es eben möglich ist.
3. Neue Matrosen anheuern, da die alte Mannschaft in der Regel abhaut, da sie nichts mit der Piraterie zu tun haben will.

Zu beachten ist noch, daß der Wechsel zwischen Händler und Pirat beliebig oft vollzogen werden kann, der Umbau des Schiffes zu einem Kriegsschiff jedoch endgültig ist. Das heißt ein Umbau zum Handelsschiff ist dann nicht mehr möglich.

• Als etwas fortgeschrittener Pirat haben Sie folgende Möglichkeiten Ihre erbeuteten Waren gefahrlos an den Mann zu bringen:

1. Generell können Sie jeden Hafen anlaufen, dessen Land Sie noch nicht zu viel Schaden zugefügt haben. Im dem Falle, daß Sie schon in allen Ländern unbeliebt sind, bieten sich immernoch ein paar Möglichkeiten. Nach dem Wechsel zum Pirat erscheint ein neuer „Hafen“ auf der Karte: Das Piratennest! Wie der Name schon sagt, treffen Sie hier nur auf „Kollegen“ und können die Waren, wenn auch zu einem geringeren Preis als sonst, verkaufen.

Eine zweite Möglichkeit bietet Algier, das früher auch für seine Piraten bekannt war, und wo die Chance aufgegriffen und eingekerkert zu werden, geringer als andernorts ist. London ist, sobald Sie von der Königin zum Freibeuter ernannt wurden, der dritte Anlaufhafen für einen Piraten, der diesen Namen zu recht trägt.

• Ganz am Anfang des Spiels sollte es für Sie möglich sein sich beim Handel mit folgenden Waren ein kleines Finanzpolster zu schaffen. Kaufen Sie dazu in...

- ... London: Wolle & Tuch
- ... Hamburg: Getreide & Salz
- ... Algier: Bier & Wein

Dies gilt wirklich nur für den Anfang des Spiels, da sich bei Elisabeth I. die Preise sehr stark nach dem Angebot und der Nachfrage richten.

Ihre Meinung ist uns wichtig!

PC Games Leserumfrage

Haben Sie einige Minuten Zeit für uns? Wenn Sie diesen Fragebogen ausfüllen, können Sie uns wichtige Anhaltspunkte geben, damit wir die PC Games in Zukunft noch mehr nach Ihren Wünschen gestalten können.

Bitte schicken Sie diesen Fragebogen an:

Computer Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Leserumfrage
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Unter allen Einsendern werden jeweils zehn Exemplare von Wizardry VII, Whale's Voyage und Empire Deluxe verlost.

1. IHR ALTER?

- ☐ < 16 Jahre
- ☐ 17-18 Jahre
- ☐ 19-25 Jahre
- ☐ 26-39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

2. IHR GESCHLECHT?

- ☐ männlich
- ☐ weiblich

3. IHRE TÄTIGKEIT?

- ☐ berufstätig
- ☐ Schüler
- ☐ Student

4. WELCHE VERSION DER PC GAMES KAUFEN SIE REGELMÄSSIG?

- ☐ PC GAMES mit Diskette
- ☐ PC GAMES mit CD-ROM

5. SEIT WANN LESEN SIE PC GAMES?

- ☐ zum ersten Mal
- ☐ seit ca. 3 Monaten
- ☐ seit ca. 6 Monaten
- ☐ seit ca. 12 Monaten
- ☐ seit über 12 Monaten

6. WIE BEURTEILEN SIE PC GAMES?

- | | | | | |
|----------------|-------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | sehr | weniger | gar nicht |
| kompetent: | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| kritisch: | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| günstig: | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| übersichtlich: | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| nützlich: | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

7. WELCHE INHALTE VERMISSEN SIE IN PC GAMES?

- ☐ nichts
- folgende Inhalte: _____

8. WIE BEURTEILEN SIE DIE EINZELNEN RUBRIKEN? VERGEBEN SIE NOTEN VON 1-6

- 1 = gefällt mir sehr gut
6 = gefällt mir überhaupt nicht

- | | | | | | | | |
|-------------|-------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Tips&Tricks | Note: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tests | Note: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| News | Note: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| CD-ROM-Teil | Note: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Online-Teil | Note: _____ | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Umfang zu gering
Umfang genau richtig
Umfang zu groß

9. WIE BEURTEILEN SIE DIE CD-ROM? VERGEBEN SIE NOTEN VON 1-6

- (1 = gefällt mir sehr gut, 6 = gefällt mir überhaupt nicht):

Note: _____

10. WAS SAGEN SIE ZU DEN INHALTEN DER CD-ROM?

- | | | | | |
|-------------------------|-------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| | | solte mehr geben | Umfang genau richtig | solte weniger geben |
| Filmbeiträge auf CD-ROM | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Demos | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Bugfixes | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Shareware-Spiele | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

11. WELCHE DER FOLGENDEN AUSSAGEN TRIFFT IN BEZUG AUF PC GAMES AUF SIE AM EHESTEN ZU?

- ☐ ich bin ein absoluter Fan von PC GAMES
- ☐ bin kein Fan, jedoch ist PC GAMES für mich das beste PC-Spiele-Magazin
- ☐ für mich ist PC GAMES nur eine Ergänzung
- ☐ PC GAMES kann mich inhaltlich nicht überzeugen
- ☐ ich kaufe PC GAMES nur, weil andere Magazine zu teuer sind

12. WAS WÄRE AUS IHRER SICHT EIN FAIRER PREIS FÜR EIN PC-SPIELE-MAGAZIN...

- | | |
|--|-------------------------------------|
| a) mit CD-ROM | b) ohne CD-ROM |
| <input type="checkbox"/> bis DM 5,- | <input type="checkbox"/> bis DM 3,- |
| <input type="checkbox"/> DM 5,- bis DM 7,50 | <input type="checkbox"/> bis DM 5,- |
| <input type="checkbox"/> DM 7,50 bis DM 9,90 | <input type="checkbox"/> bis DM 6,- |
| <input type="checkbox"/> DM 10,- und mehr | <input type="checkbox"/> bis DM 7,- |

13. WELCHE ANDEREN PC-SPIELE-MAGAZINE KENNEN SIE/KAUFEN SIE REGELMÄSSIG?

	kenne ich	kaufe ich regelmäßig
PC ACTION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC PLAYER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POWER PLAY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC SPIEL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC JOKER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC POWER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. WELCHE SYSTEMAUSSTATTUNG BESITZEN SIE/WOLLEN SIE IN DEN NÄCHSTEN 6 MONATEN KAUFEN?

	besitze ich	will ich kaufen
PC 386	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC 486	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Pentium	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD-ROM-Laufwerk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soundkarte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drucker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
< 14.400 bps	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.400 bps	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28.800 bps	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ISDN-Modem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet-Zugang:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
benutzer Browser:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Netscape:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sonstiger:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. DAS INTERNET NUTZE ICH HAUPTSÄCHLICH FÜR:

- ☐ Unterhaltung/Spiele ☐ Informationen

16. SIND SIE GEGENÜBER ONLINE-SHOPPING...

- ☐ aufgeschlossen ☐ nicht aufgeschlossen

17. WIE VIELE PERSONEN LESEN AUSSER IHNEN NOCH IHRE AUSGABE DER PC GAMES?

- ☐ +1 ☐ +2 ☐ +3 ☐ +4 ☐ 5 und mehr

18. WIE HÄUFIG BESUCHEN SIE KINOS PRO JAHR?

- ☐ bis zu 1x ☐ bis zu 3x ☐ bis zu 6x
☐ bis zu 12x ☐ 12x und mehr

19. WAS SEHEN SIE SICH REGELMÄSSIG IM FERNSEHEN AN?

- ☐ Fußball ☐ Formel 1 ☐ Boxen
☐ Serien, nämlich _____

20. WIE VIELE SPIELE HABEN SIE IN DEN LETZTEN DREI MONATEN GEKAUFT?

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 und mehr

21. KAUFEN SIE EHER...

- ☐ aktuelle, teure Spiele
☐ ältere, günstige Spiele
☐ sowohl als auch

22. WELCHER NAME EINES SPIELEHERSTELLERS FÄLLT IHNEN SPONTAN EIN?

23. WIE EMPFINDEN SIE DAS VERHÄLTNISS ANZEIGEN/REDAKTION?

- ☐ ausgewogen ☐ zu viele Anzeigen

24. WELCHEN NUTZEN ZIEHEN SIE AUS PRODUKTANZEIGEN?

- ☐ Produktinformationen ☐ Vorabinformationen

25. HABEN SIE SCHON EINMAL BEWUSST EIN SPIEL AUFGRUND EINER ANZEIGE GEKAUFT?

- ☐ ja ☐ nein

26. WO KAUFEN SIE IHRE SPIELE?

- ☐ im Fachhandel ☐ in Kaufhäusern/Warenhäusern
☐ beim Versandhandel

27. WAS IST AUSSCHLAGGEBEND FÜR EINE BESTELLUNG BEI EINEM GANZ BESTIMMTEN VERSANDHÄNDLER:

- ☐ Größe der Anzeige ☐ Angebotsvielfalt
☐ Bekanntheit ☐ Preise

28. WELCHER HARDWAREHERSTELLER FÄLLT IHNEN GANZ SPONTAN EIN?

29. PLANEN SIE DEN BESUCH VON COMPUTERMESSEN, WENN JA WELCHER?

- ☐ nein ☐ CeBIT ☐ CeBIT Home ☐ Computer '96

30. BEACHTEN SIE MEHR DIE ANZEIGEN...

- ☐ im redaktionellen Bereich? ☐ auf dem Umschlag?

31. WIE IST IHRE EINSTELLUNG ZU BESTIMMTEN MARKEN?

- ☐ wenn ich mit einer Marke zufrieden bin, kaufe ich sie auch weiterhin
☐ ich kaufe hauptsächlich Markenartikel
☐ Marken interessieren mich nicht, ich bin preisbewusst
☐ Markenartikel haben in der Regel eine höhere Qualität

32. WIE IST IHRE EINSTELLUNG ZU WERBUNG?

- ☐ Werbung ist überflüssig
☐ gut gemachte Werbung ist unterhaltend/informativ

33. WERBUNG STÖRT MICH ÜBERWIEGEND

- ☐ im Fernsehen
☐ im Kino
☐ im Radio
☐ in Zeitschriften

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik **Tips & Tricks** in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielhilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. Sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.
5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.
6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre **Tips & Tricks** zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 6/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon **zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM** an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 6/96

☐ DISKETTE ☐ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

- ☐ Ja
☐ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

- ☐ bis zu einer Woche
☐ länger als eine Woche
☐ länger als drei Wochen
☐ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

- ☐ Ja, Ausgabe _____
☐ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): _____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

- ☐ Ja
☐ Nein

Schicken Sie den Coupon
an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games CD-ROM 06/96

So kurz vor den beiden wichtigsten Spiele messen des Jahres (ECTS in London und E3 in Los Angeles) will so mancher Spielehersteller noch warten, bis er sein neuestes Produkt vorzeigt. Das wirkt sich nicht nur auf die Masse an Besprechungen, sondern auch auf die Zahl der spielbaren Demos aus. Als wir in diesem Monat bei diversen Herstellern nach Demos angefragt haben, hörten wir im einen oder anderen Fall die Entschuldigung „Das wollen wir eigentlich erst auf der Messe präsentieren“. Genau aus diesem Grund liegt die Anzahl der spielbaren Versionen diesmal leicht unter dem sonst üblichen Niveau. Wir haben die Cover-CD trotzdem wieder randvoll gepackt und mußten alle weniger interessanten Sachen gnadenlos weglassen. Einige Rubriken, wie die PC Games-Lesereinsendungen, konnten wir weiter ausbauen - und wollen das in Zukunft noch verstärken. Welches kreative Potential in den Köpfen unserer Leser schlummert, ist wirklich erstaunlich. Für diese Rubrik erreichen uns inzwischen Einsendungen über Einsendungen, was uns mit dem Auswerten der Leserpost allmählich vor echte Engpässe stellt. Seien Sie nicht böse, wenn ein Spiel, Utility oder Level aus Ihrer Feder erst zwei Ausgaben nach dem Absenden bei uns erscheint - schließlich müssen wir alle Einsendungen auf Viren, Bugs und Spielbarkeit testen.

Sie werden weiterhin versichert, daß wir bestimmt 80% der Lesereinsendungen auf Cover-CD veröffentlichen. Wir sortieren nur solche Programme aus, die in ihrem Inhalt anständig, virusversucht oder schlichtweg nicht lauffähig sind. Außerdem sollte Ihre Einsendung auch irgendwas mit Spielen zu tun haben, also möglichst ein Level, ein Spiel oder ein Cheatprogramm sein. Dem Leser aus Düsseldorf, der mir die Bildersammlung „Meine Freundin Melanie“ zukommen ließ, bin ich für das interessante Material zwar durchaus dankbar - von einer Veröffentlichung müssen wir hier aber leider absehen.



Es grüßt Sie



Thomas Barovskis

D

Demos

Abuse (DOS).....	51
Age of Rifles (DOS).....	51
Bud Tucker (DOS).....	51
Congo (Windows 3.1).....	52
Cyberio 2 (nur DOS).....	52
Deadline (DOS).....	52
Knight Moves (Windows 3.1).....	52
Strike Base (DOS).....	52
The Real Deal (Windows 3.1).....	53
Thexder (Windows 95).....	53
Wayne Grotzky und die NHLPA All-Stars (DOS).....	53

Bugfixes/Updates

Aliens V1.03.....	56
Allied General V1.1.....	56
Civilization 2 V1.06.....	56
CivNET V1.03.....	56
Command & Conquer Deutsch V1.2.....	56
Entomorph V1.1.....	56
Hattrick V1.2.....	56
PC Games-Cheat Update 5/96.....	56
Pro Pinball - The Web V1.3.....	56
Ripper V1.02.....	56
SU-27 Flanker V1.05.....	56
Terminator Future Shock US-Version 1.2.....	56
Terra Nova V1.09.....	56

Special

Civilization 2 Szenario: Alexander der Große.....	54
Die PC Games Origin-Reportage (Teil 2).....	54
Desktop-Themes für Windows 95.....	54
PC Games-Lesereinsendungen.....	55
Elektronische Kleinanzeigen.....	55
Command&Conquer.....	55
Tips&Tricks-Datenbank.....	55

INHALT

Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT“ aufzurufen. Sollen Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand“, das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

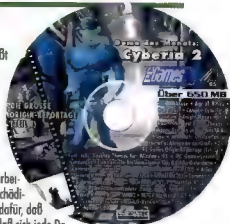
Bevor Sie reklamieren...
Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer“ Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein weiteres Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:“ oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Initiieren mit „exotischer“ Hardware kommen. Läßt

sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein weiteres Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:“ oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computer Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virens Scanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.



Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

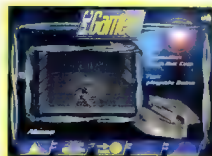
Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten“ herunterzufahren – auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Da-

te „_95START.EXE“ doppelt. Da viele Demos noch speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menusystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgendes Demoprogramm läßt sich unserer Erfahrung nach nicht unter Windows 95 starten: * Cyberia 2



Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!“

Das Interface



Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command&Contact Leser-Aktion

Zurück zu DOS



Über dieses animierte Icon starten Sie die PC Games Origin-Reportage

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips&Tricks-Datenbank

Musik an / aus

Abuse



Als schwerbewaffneter Söldner toben Sie bei diesem Action-Krocher von Newcomer Crack Dot Com (das neue Label von id Software-Produzent Dave Taylor) durch ein Tunnelsystem, in dem es vor Aliens nur so wimmelt. Die Bedienung des Action-Shooters ist nicht nur kinderleicht, sondern wird dem Spieler während des Spiels an jeder wichtigen Stelle erklärt. Mit dem Mauszeiger bestimmt der Spieler die Richtung, in die der Söldner zielen soll. Drückt man die linke Maustaste, so feuert er einen Schuß in diese Richtung ab. Der Rest läuft komplett über die Cursorstasten. Lesen Sie nach der Installation bitte die Datei G_README.TXT für Hinweise bei technischen Problemen.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	Nach links/rechts laufen
Cursor hoch	Springen
Cursor runter	Plattform aktivieren/Schaller umlegen usw.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte, Maus

Age of Rifles



Das grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzte Strategiespiel von Sierra widmet sich der historischen Zeitperiode, in der Kriege nicht mit Panzern und Raketen, sondern ausschließlich mit Gewehren ausgetragen wurden: etwa um 1840-1905. In unserer Demo können Sie vier verschiedene historische Szenarien auswählen und durchspielen.

Eine kurze Einführung ins Spiel

In Age of Rifles können Sie theoretisch alle Spielfunktionen allein mit der Maus bedienen. Wenn Sie die Demo starten, werden Sie vor die Wahl zwischen vier verschiedenen Szenarien gestellt: Bull Run, Antietam, Spichern und Omdurman. Bei Omdurman und Spichern sind 20 Minuten Spielzeit pro Runde voreingestellt, während bei Bull Run und Antietam 40 Minuten Spielzeit pro Turn verstreichen.

Wenn Sie sich im eigentlichen Spiel befinden, sehen Sie die Taktische Karte und die verschiedenen, von Ihnen kontrollierten Streitkräfte auf dem Bildschirm. Die momentan aktive Einheit sehen Sie am rechten Bildschirmrand im Feld „Active Unit“. Wenn Sie auf das Bild dieser Einheit klicken, bekommen Sie weitere Informationen über diese Unit auf den Schirm. Weitere Schaltflächen in der „Active Unit“-Anzeige erlauben Ihnen, andere Parameter wie taktische Aufstellung, Richtung usw. zu verändern - allerdings nur, falls dies bei dieser Einheitenart möglich ist. Die Schaltflächen mit den Plus- und Minuszeichen ermöglichen Ihnen, zwischen den einzelnen Einheiten innerhalb der Formation umzuschalten. Die Zahl unterhalb jeder Einheit gibt deren momentane Schlagstärke an. Die Zahl errechnet sich aus der Ladung (Gerätschaften) und der allgemeinen Qualität und Verfassung der Einheit. Um die derzeit aktive Einheit zu bewegen, genügt es, auf das Hexagon-Feld zu klicken, auf das die Einheit vorrücken soll. Um eine beliebige andere Einheit zu aktivieren, klicken Sie auf die betreffende Truppe. Wenn Sie eine gegnerische Unit angreifen wollen, so bewegen Sie den Mauszeiger über diese Einheit. Wenn ein Fadenkreuz erscheint, klicken Sie noch einmal, um den Angriff einzuleiten. Am unteren Rand des Bildschirms sehen Sie die Informations-Anzeige. Wenn Sie mit dem Mauscursor über die verschiedenen Bereiche des Spielbildschirm fahren, sehen Sie in dieser Anzeige nützliche Hinweise zur Funktion der einzelnen Buttons und Schaltflächen.

Benötigt: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM

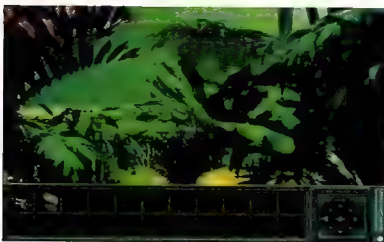
Bud Tucker



Adventures nach klassischer LucasArts-Rezeptur sind im Zeitalter des Interactive Movies selten geworden. Die freigewordenen Nischen besetzen nun Anbieter wie die Merit Studios: Bud Tucker ist ein witziges, knallbuntes VGA-Abenteuer mit einem vorwitzigen Hauptdarsteller, herzerzitternden Dialogen, professioneller Sprachausgabe und aufwendig animierten Locations. Zur Bedienung des Spiels brauchen Sie lediglich eine Maus. Die großen Icons in der unteren Bildschirmhälfte stehen für alle Aktionen, welche die Hauptfigur ausführen kann. Wenn Sie im Gespräch mit anderen Personen sind, wählen Sie einen Satz durch einfaches Anklicken. Der Rest des Spiels erklärt sich quasi von selbst.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, VGA-Grafikkarte, Maus

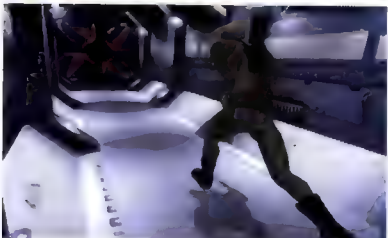
Congo



Affenstark: Auf der Leinwand war dem anspruchsvollen Dschungel-Epos, zumindest in Europa nur wenig Erfolg vergönnt; mit leckerer SVGA-Grafik, spannenden Puzzles und der vom Film gelieferten Story will VIACOM New Media zumindest das gleichnamige Abenteuer zu einem Kassenschlager machen. Wenn Sie schon mal vorab reinschnuppern möchten - unsere spielbare Demo macht's möglich! Nachdem Sie sich beim ersten Spielstart einige Videosequenzen zu Gemüte geführt haben, stehen Sie - nur mit einem Messer bewaffnet - im afrikanischen Dschungel. Ihre erste Aufgabe ist es, den Transportbehälter mit den restlichen Teilen Ihrer Ausrüstung zu finden. So undurchdringlich der Dschungel auch ist - keine Angst - der Behälter liegt nicht weit von Ihrem Standort entfernt. Um das Spiel zu steuern, genügt wie bei den meisten Adventures eine Maus. Wenn Sie mit dem Cursor über das Sichtfenster fahren, verändert der Mauszeiger je nach Aktionsmöglichkeit sein Aussehen. Über Gegenstände, die untersucht oder aufgenommen werden können, wird ein deutlich sichtbarer Rand um den Cursor eingeblendet. Falls Sie die aktuelle Location verlassen können, so wird dies durch eine in die jeweilige Richtung weisende Hand angezeigt. Wenn Sie den Transportweg erst einmal gefunden und geöffnet haben, steht Ihnen Ihr TraviCom-Notebook zur Verfügung, das Sie mit weiteren Informationen versorgt und Ihnen den Ort im Dschungel anzeigt, den Sie aufsuchen müssen. Ein- und ausgeschaltet wird der TraviCom über die längliche, rechteckige Schaltfläche am unteren rechten Rand des Spiele-Fensters.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, DoubleSpeed-CD-ROM

Cyberia 2



Vor einem Jahr konnte sich der Action-Hit Cyberia dank der überwältigenden 3D-Studio-Animationen und des Soundtracks von Thomas Dolby im Spitzenfeld des Genres platzieren. Seit kurzem ist die komplett deutsche Version des zweiten Teils erhältlich. Wenn Sie Spiele wie Creature Shock oder Wet-

lands schätzen, sollten Sie die spielbare Demo-Version von Cyberia 2 nicht verpassen! Wenn Sie einen Joystick eingesteckt haben, wird dieser beim Spielstart automatisch erkannt. Nachdem Sie ihn in alle vier Ecken (links-unten, rechts-unten, links-oben, rechts-oben) bewegt haben, drücken Sie bitte den Feuerknopf. Zum Optionen-Menü kommen Sie später durch Druck auf die Escape-Taste. Das Spielprinzip selbst ist sehr simpel: Schießen Sie alles ab, was sich bewegt. Wichtiger Hinweis: Unter Windows 95 führt Cyberia 2 zu unvorhersehbaren Abstürzen, bitte starten Sie Ihren Computer zuerst im MS-DOS-Modus, bevor Sie diese Demo aufrufen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Deadline - Trailer



Nach Sierras Police Quest beschäftigt sich auch Deadline von Sony Interactive mit dem Alltag amerikanischer Spezialeinheiten. In dieser Mischung aus Echtzeit-Strategie und Simulation, versetzt mit vielen action-geladenen Videosequenzen, übernehmen Sie das Kommando über Ihre Schützlinge. Spannung ist garantiert - bereits der geringste Fehler kann feldische Folgen haben.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA-Grafikkarte

Knight Moves



Spectrum Holobyte, traditionell eine der argibestigten Quellen für Denk- und Geschicklichkeitsspiele (Tetris, Breakthru), setzte den berühmten „Rösselsprung“ (eine knifflige Variante des Schachspiels) in ein originelles Windows-Spiel um. Ziel ist es, einen superb animierten Ritter möglichst schnell auf bestimmte Schachbrett-Felder hopen zu lassen. Der Hersteller hat eine sehr ausführliche Spielanleitung in die Windows-Hilfe-Datei gepackt, die Sie während des Spiels jederzeit mit der F1-Taste aufrufen können.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1x/95

Strike Base

Nach einer ganzen Reihe hervorragender Wirtschaftssimulationen (u. a. Burntime, Oldtimer) steigt das österreichische Label MAX Design ins heißblutkämpfende Genre der 3D-Actionspiele ein. Die Demo-Version beinhaltet einen vollständigen Level des Originalprogramms, das gegenüber bisherigen Spielen dieser Art mit etlichen neuen Ideen überrascht. Im Anschluß finden Sie eine Übersicht aller relevanten Tastaturkommandos. Wenn Sie weitere Hinweise zur Strike Base-Demo benötigen, lesen Sie bitte die deutschsprachige Anleitung in der Datei „MANUAL.TXT“ (Verzeichnis D:\DE-MOSSTRIKE).

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Allgemein	
F1 - F4	Wechseln zwischen den verschiedenen Fahrzeugen
F5	Hauptquartier

F7	Logbuch
F8	Taktische Karte
P	Pause
ALT+X	Zurück zu DOS
ALT+R	Restart Level
ESC	Zurück zum vorhergehenden Bildschirm

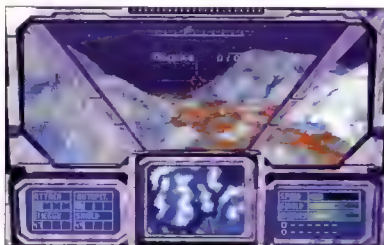
Am Zeheblock

7	Wechseln der horizontalen Auflösung der 3D-Grafik (320/160)
8	Wechseln der vertikalen Auflösung (400/200)
9	Fortverlauf am Horizont ein- und ausschalten
4	Musik leiser
5	Musik lauter
6	Musik ein und ausschalten
1	SoundFX leiser
2	SoundFX lauter
3	SoundFX ein- und ausschalten

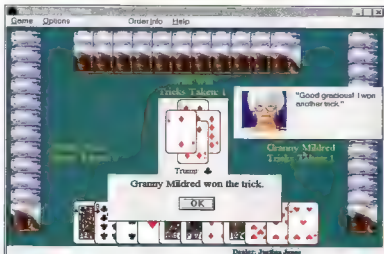
Zusätzliche Tastenbelegung im Cockpit

1-6	Geschwindigkeitseinstellung
7-0	Wie Taste 6 (Voller Schub)
A	Beschleunigen
Y	Bremsen
F6	Wechseln zwischen Cockpit und externer Sicht
T	Teleporter aktivieren
L	Dockingmode aktivieren/deaktivieren
Q	Karte einzoomen (auch in der Taktischen Karte)
W	Karte auszoomen (auch in der Taktischen Karte)
I	Zeitfaktor verringern
O	Zeitfaktor erhöhen
ENTER	Deaktivieren des Autopiloten
SPACE	Umschalten zwischen den Ladebüchern
M	Spiegeln die Mauseuerung vertikal
SHIFT+D	Selbstzerstörung aktivieren
SHIFT+C	Einblenden der aktuellen Ladebuch

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, VGA-Grafikkarte



The Real Deal

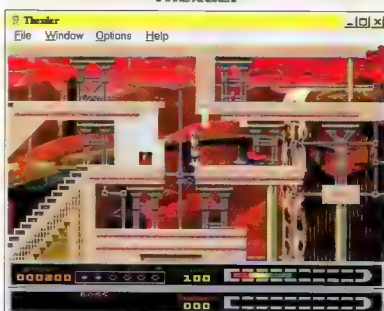


Ab sofort muß der geplante Kartenspieler-Abend nicht mehr wegen Abwesenheit eines Zuckers ins Wasser fallen. The Real Deal simuliert zehn populäre Kartenspiele, darunter Hearts, Crazy Heart und Spades. Hochauflösende Grafik, ein komfortables Windows-Interface, Multiplayer-Optionen (Netzwerk, Modem), Sprachausgabe und spielstarke Computer-Gegner sprechen für die Spiele-Sammlung.

Die spielbare Demo enthält insgesamt drei der Kartenspiele. Falls Sie mit dem Regelwerk nicht vertraut sind, so können Sie sich über die integrierte Hilfe-Funktion die Spielregeln anzeigen lassen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 3.1x/95, Maus

Thexder



Das Kult-Shoot 'am Up aus Japan, mit dem Sterra zu den Glanzzeiten der CGA-/EGA-Karte abräumte, gibt es jetzt auch in einer zeitgemäßen Form für Windows 95. Der Kampfroboter Thexder kann laufen, gleichzeitig fliegen und vor allem schießen, was ihnen in den gegnerverseuchten SVGA-Irrgärten doch einige Vorteile bringt. Mehrere Levels dieser Demo sind durchspielbar! In der Windows-Hilfe-Datei werden alle Tastatur-Kommandos ausführlich erklärt, außerdem finden Sie dort jede Menge Spielhps und technische Hinweise.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX/2-66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Wayne Gretzky und die NHLPA All Stars



Trotz seines fortgeschrittenen Alters ist Wayne Gretzky, DER Star der Los Angeles Kings, noch immer gut dabei und zeigt den jüngeren Spielern allzu oft, was eine Hocke ist. Bei der gleichnamigen Eishockey-Simulation von Warner Interactive wagt er sich zusammen mit seinen NHLPA-Kollegen auf's VGA-Glatteis. Bis auf wenige Einschränkungen ist diese Demo voll spielbar.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
[ESC]	Coach-Menü aufrufen

Im Puckbesitz

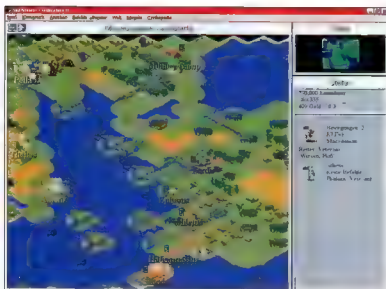
Cursorpfeilen	Spieler bewegen
Leertaste	Torschuß
[STRG]	Puck passen
[ALT]	Turbo-Modus

Ohne Puck

Cursorpfeilen	Spieler bewegen
Leertaste	Bodycheck
[STRG]	Zu anderem Spieler wechseln
[ALT]	Turbo-Modus

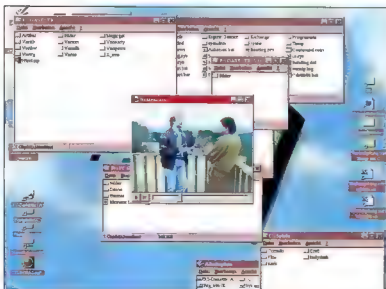
Hardware-Voraussetzungen: 486 DX-50, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (mind. 1 MB), Maus

Civilization 2-Szenario: Alexander der Große



Ab dieser Ausgabe präsentiert Ihnen PC Games in Zusammenarbeit mit MicroProse jeden Monat ein zusätzliches Szenario für Civilization 2, den vielgelobten Nachfolger zu Sid Meiers Kultspiel. Den Anfang macht „Alexander der Große“, folgen werden u. a. Napoleon und andere berühmte Feldherren der Weltgeschichte. Das Szenario installieren Sie am besten über das PC Games-Menü im Menüpunkt ZUBEHÖR/SPECIAL. Das PK-ZIP-Archiv, das auf Ihre Festplatte kopiert wird, unpacken Sie einfach in Ihr Civilization 2-Verzeichnis und wählen nach dem Spielstart die Option „INSZENIERUNG LADEN“. Nachdem Sie eine Nationalität und einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben, kann es losgehen.

PC Games Origin Reportage (Teil 2)



Der arme Richard Garriott! Nachdem wir den Chef und Gründer von Origin schon im letzten Monat mit neugierigen Fragen geplagt haben, verschaffen wir uns diesmal sogar Zutritt zu seinem privaten Grundstück. Nach bevor Garriott die örtliche Polizei alarmieren kann, steht Markus Kriehel auch schon in seinem Wohnzimmer und erinnert an das Versprechen, das Richard ihm beim letzten Mal gegeben hat (vermutlich um den rosigen Reporter schneller loszuwerden). Jetzt bleibt dem armen Richard eben doch nichts mehr anderes übrig, als unseren Korrespondenten durch sein Haus zu führen. Der wiederum will all die schönen Schätze, die sich in den Hallen von „Britannia Manor“ ver-

bergen, unbedingt in die Hand nehmen - und bekommt dabei den einen oder anderen Stromschlag. Außerdem wäre eine Kleinigkeit zum Essen nicht schlecht, meint Markus. Ob Markus sein Steak bekommt, oder ob der Sheriff vielleicht doch noch rechtzeitig eintrifft? Das können Sie selbst sehen, wenn Sie im PC Games-Menüprogramm auf das rotierende Origin-Logo klicken.

Desktop-Themes für Windows 95

Für alle Benutzer von Windows 95 Plus! haben wir diesmal eine Auswahl von besonders schönen Desktop-Hintergründen zusammengestellt. Voraussetzung für diese sogenannten „Themes“ ist neben Windows 95 auch das Microsoft Plus!-Paket. Wer diese Voraussetzung nicht erfüllt, kann aber trotzdem seinen Spaß mit den beigeckpackten Desktop-Hintergründen haben, wenn er die vielen WAV- und BMP-Files „von Hand“ in seine Windows 3.1- oder Windows 95-Umgebung einblendet. Die einzelnen Themes installieren Sie am besten über das PC Games-Menü im Menüpunkt ZUBEHÖR/SPECIAL. Das PK-ZIP-Archiv, das dabei auf Ihre Festplatte kopiert wird, unpacken Sie einfach in ein temporäres Verzeichnis und installieren das Theme wie gewohnt über die Win 95-Funktion „SYSTEMSTEUERUNG/DESKTOP-MOTIVE“.

Command & Conquer-Theme

Ein Muß für die Hunderttausenden, die mit Begeisterung Command & Conquer spielen. Gleich drei grundverschiedene Themes (EVA, GDI, NOD) für Windows 95 Plus von Microsoft enthält dieses Thema-Pack.



Mechwarrior 2-Thema

Das Kampfabenteuer-Gemetzelt geht weiter - und zwar unter Windows 95 Plus. Hier kommt der passende Theme für alle Fans des Action-Spektakels Mechwarrior 2 von Activision - inklusive der authentischen Soundtracks.



Sonic the Hedgehog-Thema

Mit diesem Theme holen Sie sich einen der droligsten Sympathieträger aus der Videospiellwelt auf den PC-Bildschirm: Sonic verschönert Ihr Windows-Desktop und verzückt dabei mit niedlichen Cursor-Animationen und den Original-Soundeffekten.



König der Löwen-Thema

Einer der erfolgreichsten Zeichentrickfilme aller Zeiten stammt - wie könnte es anders sein - aus den Disney Studios. Der König der Löwen wurde nicht nur in ein Jump & Run umgesetzt, sondern ist auch Thema des Theme-Packs mit farbenprächtigen Hintergrundbildern, witzigen Icons usw.



Magic the Gathering-Thema

Noch ist das Fantasy-Strategiespiel auf Basis der begehrten Magic the Gathering-Trading Cards nicht auf den Markt; nichtsdestotrotz können Sie bereits jetzt Ihr Windows-Desktop mit dieser Theme-Sammlung verzieren. Diverse Wallpapers, liebevolle Animationen und Soundeffekte komplettieren diese MTG-Themes für Microsoft Windows 95 Plus.





Wieder waren einige PC Games-Leser kreativ am Keyboard oder an der Maus tätig, um den anderen Lesern ihr Können zu beweisen. Im Verzeichnis „LESER“ der Cover-CD-ROM finden Sie wieder eine Sammlung von Levels und Spielen, die Sie sich unbedingt einmal anschauen sollten. Bevor Sie eines der Programme installieren, lesen Sie bitte eventuell vorhandene README- oder TXT-Files durch. Im Falle des Spiels UfoShot 2 ist es außerdem erforderlich, die Dateien vor der Installation auf eine leere, formatierte Diskette zu kopieren.

Titel	Typ	Autor	Unterverzeichnis
WarCraft 2	Level	Michael Huber, 83620 Feldkirchen-Westerham	WAR2-1
WarCraft 2	Level	Alexander Busch, 46286 Dorsten	WAR2-2
WarCraft 2	Level	André Teusonie, 97903 Collenberg	WAR2-3
UfoShot 2	Spial	Frank Meyer, 31535 Neustadt	UFOSHOT
Gracilis V	Spial	Peter Schläger, A-4863 Sennwalden	GRACILIS
Crash	Level	Bodo Brünner jr., 27254 Siedenburg	CC1
Crash	Spial	Michael Haas, 29643 Neuenkirchen	CRASH

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so ziehen Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Alle Autoren, deren Einsendungen wir in dieser Rubrik veröffentlichen, werden von uns übrigens mit einem Spiel belohnt.

Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computer Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben, weisen wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Tricks-Teil auszufüllen und am dem

Computer Verlag
Kennwort
„Command & Contact“
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen – Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

Bedienungshinweise

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Artenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911“ ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0“ an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach möglichen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonnummer als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „0911“. Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM“ bzw. „486“ als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste – andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.





Allied General (= Panzer General 2), Version 1.1

Rundenorientierte Strategiespiele auf Hexagon-Basis sind auch im Zeitalter von C&C und Warcraft 2 noch lange nicht tot. Eindrucksvolles Beispiel dafür ist Panzer General 2 alias Allied General. Die neue Version 1.1 zeichnet sich vor allem durch zusätzliche Funktionen aus, die nun explizit in den Menüs angewählt werden können.

Aliens

Die glibberigen Aliens der Schweizer Fantasy-Ikone H. R. Giger spielen die Hauptrolle in einem spannungsgeladenen Adventure von Mindscape. Jetzt liegt ein Bugfix vor, der alle bislang bekannten technischen Probleme rund um das Programm korrigiert.

Civilization 2, Version 1.06

Seit Anfang April ist der Nachfolger von Sid Meiers Civilization auch in einer komplett deutschen Fassung erhältlich. Eine Reihe von Bugs behebt dieser Patch: Ab sofort werden die richtigen Animations-Sequenzen gezeigt, während die Ausgabe von Soundeffekten, Meldungen und Dialogboxen sowie die Civlopedia nun endlich einwandfrei funktioniert.

CivNet, Version 1.03

Dieser Patch ersetzt alle bisherigen Patches zur Multiplayer-Version von Civilization und enthält demnach die Berichtigungen sämtlicher Bugfixes, die bereits veröffentlicht wurden. In der Version wurden vor allem die Mehrspieler-Optionen (Netzwerk, Modem, Internet) überarbeitet, da speziell diese Funktionen in der Vergangenheit einige Schwierigkeiten verursacht haben.

Command & Conquer deutsch, Version 1.2

Für eines der derzeit beliebtesten Echtzeit-Strategiespiele gibt es nun endlich auch einen Patch, der Bugs in der deutschen Version beseitigt. Davon betroffen sind u. a. Modem-Pro-

bleme beim Betrieb von C&C unter Windows 95. Des weiteren wurden die Baupreise für NOD-Türme erhöht, Cheats entfernt und der Verkaufspreis von Silos korrigiert. Achtung: Dieser Patch funktioniert ausschließlich mit der deutschen Version!

Entomorph, Version 1.1

Rollenspiel-Freunde freuen sich über dieses Update zu Entomorph, das die vier ärgerlichsten Bugs des Programms entfernt.

Hattrick!, Version 1.2

Endlich ist es da - das lang erwartete Update zu Ikarions populärem Fußballmanager Hattrick!, der im letzten Jahr für gehörigen Wirbel in diesem Genre sorgte.

Pro Pinball: The Web, Version 1.3

Unzählige Bugfixes, neue Grafiken und Soundeffekte sowie eine Pausenfunktion (die Sie als begeisterter Pro Pinball-Spieler bestimmt schon das eine oder andere Mal vermisst haben) - das sind die wesentlichen Merkmale der Version 1.3 einer der momentan stärksten Flipper-Simulationen.

Ripper, Version 1.02

Die jüngste Version des interaktiven Spielfilms von Toke 2/Gametek enthält eine Reihe von Bugfixes. Speziell Probleme mit der High-End-Grafikkarte Matrox Millennium sowie dem „WAC Notebook“ gehören nun der Vergangenheit an. Das Programm bricht nicht mehr abrupt ab, wenn sich beim Spielstart keine CD-ROM im Laufwerk befindet.

SU-27 Flanker, Version 1.05

Die ausgesprochen realitätsnahe Flugsimulation von Mindscape wurde mit dem Update auf die Version 1.05 vor allem um einige Features ergänzt, darunter ein „Rückspiegel“. Des weiteren hat der Hersteller einige Bugs beseitigt und das zugrundeliegende Flugmodell nochmals in einigen Details optimiert.

Terminator Future Shock (English Patch)

Wenn Sie Probleme mit der englischen Version des 3D-Action-Knallers Terminator Future Shock von Bethesda Softworks haben, dann schaffen Sie mit diesem Patch schnell Abhilfe: Die Frame-Rate für sehr schnelle CPUs wird angepasst und etliche Ursachen für plötzliche Systemabstürze wurden erfolgreich entschärft.

Terra Nova, Version 1.09

Ließ man den Zufallsgenerator für die Erzeugung von Szenarien bislang viermal hintereinander laufen, quitierte dies das Programm mit einem Absturz. Dieser Patch bereinigt diesen Bug.

PC Games Cheat Update 5/96

Unser regelmäßiger Exklusiv-Service für Besitzer der „Schummel-Software“ PC Games Cheat: Mit diesem Update erhalten Sie Patches für eine Reihe wichtiger Neuerscheinungen, die Sie sofort ausprobieren können!

DER ALFA TWIN

Dualsystemdiskett mit 162 Player Modus.
Lastiges Umsetzen fñhrt weit, und als Ver-
längerungskabel dient er gleich auch noch.
für nur
44,90DM

Bestellannahme:

Mo-Fr
Sa

10.00-18.30
10.00-14.00

Tel.:
Fax:
Fax:

0241-533131
0241-508973
0241-563902



Bitte klären Sie vor Bestellung telefonisch die Preise ab, um Missverständnissen vorzubeugen.
Neuerscheinungen und aktuelle Preisinformationen finden Sie täglich in unserer T-Online NewsInfo: **CORNER#**

MC2 CD-ROMS

BUDGET AND CUTWAIR:

7th Quest EV	23,90
Awes over Europe DH	23,90
Adv. Drifter Simulator EV	24,90
Air Buce DH	24,90
2nd Flying Fortress DH	24,90
Battle Team 2 DH	24,90
Berserk at Kroner DH +	24,90
Day of the tentacle DH	17,90
Breakthrough DH (Win)	24,90
Bus and a Race into Space DH	24,90
Casual DH	24,90
Campaign EV	17,90
Crash 2 DH	24,90
Civilization DH	24,90
Comanche + Missions DV	24,90
Cyberace DH	24,90
Das Amt DV	24,90
Der Cliche + Preklinik DV	19,90
Der Flaner + Extra DV	18,90
Descent DV	39,90
Desert + Jungle Strike DH	24,90
Die Seidler DV	24,90
Dogfight DH	19,90
Dune + 7th Quest DH	24,90
Dune 2 DH	24,90
Elite Plus EV	24,90
Eye of the beholder Trilogy EV	24,90
FL 174 H Northwind DH	24,90
Force to black DV	24,90
Formula One Grand Prix DH	24,90
Goblin 1+2 DV	24,90
Goblin 3 DV	24,90
Hand of Fate DV	24,90
History Line 1914-1918 DV	14,90
Even more incredible Machine DV	22,90
Indiana Jones 4 DV	24,90
Indy Car Racing DH	22,90
Inferno DV	24,90
King + Queen 1 DH	24,90
King + Queen 2 DH	24,90
Legend of Kyrenada 3 DV	24,90
Lemmings / Dragon + Lair DH	24,90
Lord of the Rings DV	24,90
Lord of the Rings 2 DV	24,90
Magic Carpet 1 + Data DV	24,90
Magic Carpet 2 DV	24,90
Master of Magic DV	24,90
Master of Orion DH	24,90
Master of Orion 2 DH	24,90
Might + Magic 3+ US	24,90
NHL Hockey 96 Classic DH	24,90
Norwegian / Scapere VR DH	24,90
North + South EV	24,90
PGA Tour Golf (Win) DH	24,90
Police Quest 4 + V	24,90
Police Quest 5 + V	24,90
Privateer DH	24,90
Privateer 2 DH	24,90
Railroad Tycoon DH	24,90
Raiders of the Lost Ark DH	24,90
Sam + Max DV	24,90
Sam + Max 2 DV	24,90
Slam Dunk 3 EV	24,90
Slam Dunk 4 EV	24,90
Slam Dunk 5 EV	24,90
Slam Dunk 6 EV	24,90
Simon the Sorcerer DV	24,90
Star Trek 25th DV	24,90
Star Trek 26th DV	24,90
Strike Commander / DLK DH	24,90
Strike Squad/Star Leap/ Wolf DH	24,90
System Shock Classic DV	24,90
Team Yankee DV	24,90
Theme Park DV	24,90
Tornado + Desert Storm DH	24,90
Ultima - I - EV Jewel Case	24,90
Ultima - II - EV Jewel Case	24,90
Ultima Underworld 168 DH	24,90
War in the Gulf EV	24,90
Win Commander Armada DH	24,90
Win Commander DH	24,90
Win Commander 2 DLK DH	24,90

MC2 CD-ROMS

Mad in Germany DH	24,90
Mad in Germany 2 DH	24,90
Mad in Germany 3 DH	24,90
Mad in Germany 4 DH	24,90
Mad in Germany 5 DH	24,90
Mad in Germany 6 DH	24,90
Mad in Germany 7 DH	24,90
Mad in Germany 8 DH	24,90
Mad in Germany 9 DH	24,90
Mad in Germany 10 DH	24,90
Mad in Germany 11 DH	24,90
Mad in Germany 12 DH	24,90
Mad in Germany 13 DH	24,90
Mad in Germany 14 DH	24,90
Mad in Germany 15 DH	24,90
Mad in Germany 16 DH	24,90
Mad in Germany 17 DH	24,90
Mad in Germany 18 DH	24,90
Mad in Germany 19 DH	24,90
Mad in Germany 20 DH	24,90
Mad in Germany 21 DH	24,90
Mad in Germany 22 DH	24,90
Mad in Germany 23 DH	24,90
Mad in Germany 24 DH	24,90
Mad in Germany 25 DH	24,90
Mad in Germany 26 DH	24,90
Mad in Germany 27 DH	24,90
Mad in Germany 28 DH	24,90
Mad in Germany 29 DH	24,90
Mad in Germany 30 DH	24,90
Mad in Germany 31 DH	24,90
Mad in Germany 32 DH	24,90
Mad in Germany 33 DH	24,90
Mad in Germany 34 DH	24,90
Mad in Germany 35 DH	24,90
Mad in Germany 36 DH	24,90
Mad in Germany 37 DH	24,90
Mad in Germany 38 DH	24,90
Mad in Germany 39 DH	24,90
Mad in Germany 40 DH	24,90
Mad in Germany 41 DH	24,90
Mad in Germany 42 DH	24,90
Mad in Germany 43 DH	24,90
Mad in Germany 44 DH	24,90
Mad in Germany 45 DH	24,90
Mad in Germany 46 DH	24,90
Mad in Germany 47 DH	24,90
Mad in Germany 48 DH	24,90
Mad in Germany 49 DH	24,90
Mad in Germany 50 DH	24,90
Mad in Germany 51 DH	24,90
Mad in Germany 52 DH	24,90
Mad in Germany 53 DH	24,90
Mad in Germany 54 DH	24,90
Mad in Germany 55 DH	24,90
Mad in Germany 56 DH	24,90
Mad in Germany 57 DH	24,90
Mad in Germany 58 DH	24,90
Mad in Germany 59 DH	24,90
Mad in Germany 60 DH	24,90
Mad in Germany 61 DH	24,90
Mad in Germany 62 DH	24,90
Mad in Germany 63 DH	24,90
Mad in Germany 64 DH	24,90
Mad in Germany 65 DH	24,90
Mad in Germany 66 DH	24,90
Mad in Germany 67 DH	24,90
Mad in Germany 68 DH	24,90
Mad in Germany 69 DH	24,90
Mad in Germany 70 DH	24,90
Mad in Germany 71 DH	24,90
Mad in Germany 72 DH	24,90
Mad in Germany 73 DH	24,90
Mad in Germany 74 DH	24,90
Mad in Germany 75 DH	24,90
Mad in Germany 76 DH	24,90
Mad in Germany 77 DH	24,90
Mad in Germany 78 DH	24,90
Mad in Germany 79 DH	24,90
Mad in Germany 80 DH	24,90
Mad in Germany 81 DH	24,90
Mad in Germany 82 DH	24,90
Mad in Germany 83 DH	24,90
Mad in Germany 84 DH	24,90
Mad in Germany 85 DH	24,90
Mad in Germany 86 DH	24,90
Mad in Germany 87 DH	24,90
Mad in Germany 88 DH	24,90
Mad in Germany 89 DH	24,90
Mad in Germany 90 DH	24,90
Mad in Germany 91 DH	24,90
Mad in Germany 92 DH	24,90
Mad in Germany 93 DH	24,90
Mad in Germany 94 DH	24,90
Mad in Germany 95 DH	24,90
Mad in Germany 96 DH	24,90
Mad in Germany 97 DH	24,90
Mad in Germany 98 DH	24,90
Mad in Germany 99 DH	24,90
Mad in Germany 100 DH	24,90
Mad in Germany 101 DH	24,90
Mad in Germany 102 DH	24,90
Mad in Germany 103 DH	24,90
Mad in Germany 104 DH	24,90
Mad in Germany 105 DH	24,90
Mad in Germany 106 DH	24,90
Mad in Germany 107 DH	24,90
Mad in Germany 108 DH	24,90
Mad in Germany 109 DH	24,90
Mad in Germany 110 DH	24,90
Mad in Germany 111 DH	24,90
Mad in Germany 112 DH	24,90
Mad in Germany 113 DH	24,90
Mad in Germany 114 DH	24,90
Mad in Germany 115 DH	24,90
Mad in Germany 116 DH	24,90
Mad in Germany 117 DH	24,90
Mad in Germany 118 DH	24,90
Mad in Germany 119 DH	24,90
Mad in Germany 120 DH	24,90
Mad in Germany 121 DH	24,90
Mad in Germany 122 DH	24,90
Mad in Germany 123 DH	24,90
Mad in Germany 124 DH	24,90
Mad in Germany 125 DH	24,90
Mad in Germany 126 DH	24,90
Mad in Germany 127 DH	24,90
Mad in Germany 128 DH	24,90
Mad in Germany 129 DH	24,90
Mad in Germany 130 DH	24,90
Mad in Germany 131 DH	24,90
Mad in Germany 132 DH	24,90
Mad in Germany 133 DH	24,90
Mad in Germany 134 DH	24,90
Mad in Germany 135 DH	24,90
Mad in Germany 136 DH	24,90
Mad in Germany 137 DH	24,90
Mad in Germany 138 DH	24,90
Mad in Germany 139 DH	24,90
Mad in Germany 140 DH	24,90
Mad in Germany 141 DH	24,90
Mad in Germany 142 DH	24,90
Mad in Germany 143 DH	24,90
Mad in Germany 144 DH	24,90
Mad in Germany 145 DH	24,90
Mad in Germany 146 DH	24,90
Mad in Germany 147 DH	24,90
Mad in Germany 148 DH	24,90
Mad in Germany 149 DH	24,90
Mad in Germany 150 DH	24,90
Mad in Germany 151 DH	24,90
Mad in Germany 152 DH	24,90
Mad in Germany 153 DH	24,90
Mad in Germany 154 DH	24,90
Mad in Germany 155 DH	24,90
Mad in Germany 156 DH	24,90
Mad in Germany 157 DH	24,90
Mad in Germany 158 DH	24,90
Mad in Germany 159 DH	24,90
Mad in Germany 160 DH	24,90
Mad in Germany 161 DH	24,90
Mad in Germany 162 DH	24,90
Mad in Germany 163 DH	24,90
Mad in Germany 164 DH	24,90
Mad in Germany 165 DH	24,90
Mad in Germany 166 DH	24,90
Mad in Germany 167 DH	24,90
Mad in Germany 168 DH	24,90
Mad in Germany 169 DH	24,90
Mad in Germany 170 DH	24,90
Mad in Germany 171 DH	24,90
Mad in Germany 172 DH	24,90
Mad in Germany 173 DH	24,90
Mad in Germany 174 DH	24,90
Mad in Germany 175 DH	24,90
Mad in Germany 176 DH	24,90
Mad in Germany 177 DH	24,90
Mad in Germany 178 DH	24,90
Mad in Germany 179 DH	24,90
Mad in Germany 180 DH	24,90
Mad in Germany 181 DH	24,90
Mad in Germany 182 DH	24,90
Mad in Germany 183 DH	24,90
Mad in Germany 184 DH	24,90
Mad in Germany 185 DH	24,90
Mad in Germany 186 DH	24,90
Mad in Germany 187 DH	24,90
Mad in Germany 188 DH	24,90
Mad in Germany 189 DH	24,90
Mad in Germany 190 DH	24,90
Mad in Germany 191 DH	24,90
Mad in Germany 192 DH	24,90
Mad in Germany 193 DH	24,90
Mad in Germany 194 DH	24,90
Mad in Germany 195 DH	24,90
Mad in Germany 196 DH	24,90
Mad in Germany 197 DH	24,90
Mad in Germany 198 DH	24,90
Mad in Germany 199 DH	24,90
Mad in Germany 200 DH	24,90

MC2 CD-ROMS

Mad in Germany 201 DH	24,90
Mad in Germany 202 DH	24,90
Mad in Germany 203 DH	24,90
Mad in Germany 204 DH	24,90
Mad in Germany 205 DH	24,90
Mad in Germany 206 DH	24,90
Mad in Germany 207 DH	24,90
Mad in Germany 208 DH	24,90
Mad in Germany 209 DH	24,90
Mad in Germany 210 DH	24,90
Mad in Germany 211 DH	24,90
Mad in Germany 212 DH	24,90
Mad in Germany 213 DH	24,90
Mad in Germany 214 DH	24,90
Mad in Germany 215 DH	24,90
Mad in Germany 216 DH	24,90
Mad in Germany 217 DH	24,90
Mad in Germany 218 DH	24,90
Mad in Germany 219 DH	24,90
Mad in Germany 220 DH	24,90
Mad in Germany 221 DH	24,90
Mad in Germany 222 DH	24,90
Mad in Germany 223 DH	24,90
Mad in Germany 224 DH	24,90
Mad in Germany 225 DH	24,90
Mad in Germany 226 DH	24,90
Mad in Germany 227 DH	24,90
Mad in Germany 228 DH	24,90
Mad in Germany 229 DH	24,90
Mad in Germany 230 DH	24,90
Mad in Germany 231 DH	24,90
Mad in Germany 232 DH	24,90
Mad in Germany 233 DH	24,90
Mad in Germany 234 DH	24,90
Mad in Germany 235 DH	24,90
Mad in Germany 236 DH	24,90
Mad in Germany 237 DH	24,90
Mad in Germany 238 DH	24,90
Mad in Germany 239 DH	24,90
Mad in Germany 240 DH	24,90
Mad in Germany 241 DH	24,90
Mad in Germany 242 DH	24,90
Mad in Germany 243 DH	24,90
Mad in Germany 244 DH	24,90
Mad in Germany 245 DH	24,90
Mad in Germany 246 DH	24,90
Mad in Germany 247 DH	24,90
Mad in Germany 248 DH	24,90
Mad in Germany 249 DH	24,90
Mad in Germany 250 DH	24,90
Mad in Germany 251 DH	24,90
Mad in Germany 252 DH	24,90
Mad in Germany 253 DH	24,90
Mad in Germany 254 DH	24,90
Mad in Germany 255 DH	24,90
Mad in Germany 256 DH	24,90
Mad in Germany 257 DH	24,90
Mad in Germany 258 DH	24,90
Mad in Germany 259 DH	24,90
Mad in Germany 260 DH	24,90
Mad in Germany 261 DH	24,90
Mad in Germany 262 DH	24,90
Mad in Germany 263 DH	24,90
Mad in Germany 264 DH	24,90
Mad in Germany 265 DH	24,90
Mad in Germany 266 DH	24,90
Mad in Germany 267 DH	24,90
Mad in Germany 268 DH	24,90
Mad in Germany 269 DH	24,90
Mad in Germany 270 DH	24,90
Mad in Germany 271 DH	24,90
Mad in Germany 272 DH	24,90
Mad in Germany 273 DH	24,90
Mad in Germany 274 DH	24,90
Mad in Germany 275 DH	24,90
Mad in Germany 276 DH	24,90
Mad in Germany 277 DH	24,90
Mad in Germany 278 DH	24,90
Mad in Germany 279 DH	24,90
Mad in Germany 280 DH	24,90
Mad in Germany 281 DH	24,90
Mad in Germany 282 DH	24,90
Mad in Germany 283 DH	24,90
Mad in Germany 284 DH	24,90
Mad in Germany 285 DH	24,90
Mad in Germany 286 DH	24,90
Mad in Germany 287 DH	24,90
Mad in Germany 288 DH	24,90
Mad in Germany 289 DH	24,90
Mad in Germany 290 DH	24,90
Mad in Germany 291 DH	24,90
Mad in Germany 292 DH	24,90
Mad in Germany 293 DH	24,90
Mad in Germany 294 DH	24,90
Mad in Germany 295 DH	24,90
Mad in Germany 296 DH	24,90
Mad in Germany 297 DH	24,90
Mad in Germany 298 DH	24,90
Mad in Germany 299 DH	24,90
Mad in Germany 300 DH	24,90

MC2 CD-ROMS

Acad Collection DH	6
Mad in Germany 301 DH	24,90
Mad in Germany 302 DH	24,90
Mad in Germany 303 DH	24,90
Mad in Germany 304 DH	24,90
Mad in Germany 305 DH	24,90
Mad in Germany 306 DH	24,90
Mad in Germany 307 DH	24,90
Mad in Germany 308 DH	24,90
Mad in Germany 309 DH	24,90
Mad in Germany 310 DH	24,90
Mad in Germany 311 DH	24,90
Mad in Germany 312 DH	24,90
Mad in Germany 313 DH	24,90
Mad in Germany 314 DH	24,90
Mad in Germany 315 DH	24,90
Mad in Germany 316 DH	24,90
Mad in Germany 317 DH	24,90
Mad in Germany 318 DH	24,90
Mad in Germany 319 DH	24,90
Mad in Germany 320 DH	24,90
Mad in Germany 321 DH	24,90
Mad in Germany 322 DH	24,90
Mad in Germany 323 DH	24,90
Mad in Germany 324 DH	24,90
Mad in Germany 325 DH	24,90
Mad in Germany 326 DH	24,90
Mad in Germany 327 DH	24,90
Mad in Germany 328 DH	24,90
Mad in Germany 329 DH	24,90
Mad in Germany 330 DH	24,90
Mad in Germany 331 DH	24,90
Mad in Germany 332 DH	24,90
Mad in Germany 333 DH	24,90
Mad in Germany 334 DH	24,90
Mad in Germany 335 DH	24,90
Mad in Germany 336 DH	24,90
Mad in Germany 337 DH	24,90
Mad in Germany 338 DH	24,90
Mad in Germany 339 DH	24,90
Mad in Germany 340 DH	24,90
Mad in Germany 341 DH	24,90
Mad in Germany 342 DH	24,90
Mad in Germany 343 DH	24,90
Mad in Germany 344 DH	24,90
Mad in Germany 345 DH	24,90
Mad in Germany 346 DH	24,90
Mad in Germany 347 DH	24,90
Mad in Germany 348 DH	24,90
Mad in Germany 349 DH	24,90
Mad in Germany 350 DH	24,90
Mad in Germany 351 DH	24,90
Mad in Germany 352 DH	24,90
Mad in Germany 353 DH	24,90
Mad in Germany 354 DH	24,90
Mad in Germany 355 DH	24,90
Mad in Germany 356 DH	24,90
Mad in Germany 357 DH	24,90
Mad in Germany 358 DH	24,90
Mad in Germany 359 DH	24,90
Mad in Germany 360 DH	24,90
Mad in Germany 361 DH	24,90
Mad in Germany 362 DH	24,90
Mad in Germany 363 DH	24,90
Mad in Germany 364 DH	24,90
Mad in Germany 365 DH	24,90
Mad in Germany 366 DH	24,90
Mad in Germany 367 DH	24,90
Mad in Germany 368 DH	24,90
Mad in Germany 369 DH	24,90
Mad in Germany 370 DH	24,90
Mad in Germany 371 DH	24,90
Mad in Germany 372 DH	24,90
Mad in Germany 373 DH	24,90
Mad in Germany 374 DH	24,90
Mad in Germany 375 DH	24,90
Mad in Germany 376 DH	24,90
Mad in Germany 377 DH	24,90
Mad in Germany 378 DH	24,90
Mad in Germany 379 DH	24,90
Mad in Germany 380 DH	24,90
Mad in Germany 381 DH	24,90
Mad in Germany 382 DH	24,90
Mad in Germany 383 DH	24,90
Mad in Germany 384 DH	24,90
Mad in Germany 385 DH	24,90
Mad in Germany 386 DH	24,90
Mad in Germany 387 DH	24,90
Mad in Germany 388 DH	24,90
Mad in Germany 389 DH	24,90
Mad in Germany 390 DH	24,90
Mad in Germany 391 DH	24,90
Mad in Germany 392 DH	24,90
Mad in Germany 393 DH	24,90
Mad in Germany 394 DH	24,90
Mad in Germany 395 DH	24,90
Mad in Germany 396 DH	24,90
Mad in Germany 397 DH	24,90
Mad in Germany 398 DH	24,90
Mad in Germany 399 DH	24,90
Mad in Germany 400 DH	24,90
Mad in Germany 401 DH	24,90
Mad in Germany 402 DH	24,90
Mad in Germany 403 DH	24,90
Mad in Germany 404 DH	24,90
Mad in Germany 405 DH	24,90
Mad in Germany 406 DH	24,90
Mad in Germany 407 DH	24,90
Mad in Germany 408 DH	24,90
Mad in Germany 409 DH	24,90
Mad in Germany 410 DH	24,90
Mad in Germany 411 DH	24,90
Mad in Germany 412 DH	24,90
Mad in Germany 413 DH	24,90
Mad in Germany 414 DH	24,90
Mad in Germany 415 DH	24,90
Mad in Germany 416 DH	24,90
Mad in Germany 417 DH	24,90
Mad in Germany 418 DH	24,90
Mad in Germany 419 DH	24,90
Mad in Germany 420 DH	24,90
Mad in Germany 421 DH	24,90
Mad in Germany 422 DH	24,90
Mad in Germany 423 DH	24,90
Mad in Germany 424 DH	24,90
Mad in Germany 425 DH	24,90
Mad in Germany 426 DH	24,90
Mad in Germany 427 DH	24,90
Mad in Germany 428 DH	24,90
Mad in Germany 429 DH	24,90
Mad in Germany 430 DH	24,90
Mad in Germany 431 DH	24,90
Mad in Germany 432 DH	24,90
Mad in Germany 433 DH	24,90
Mad in Germany 434 DH	24,90
Mad in Germany 435 DH	24,90
Mad in Germany 436 DH	24,90
Mad in Germany 437 DH	24,90
Mad in Germany 438 DH	24,90
Mad in Germany 439 DH	24,90
Mad in Germany 440 DH	24,90
Mad in Germany 441 DH	24,90
Mad in Germany 442 DH	24,90
Mad in Germany 443 DH	24,90
Mad in Germany 444 DH	24,90
Mad in Germany 445 DH	24,90
Mad in Germany 446 DH	24,90
Mad in Germany 447 DH	24,90
Mad in Germany 448 DH	24,90
Mad in Germany 449 DH	24,90
Mad in Germany 450 DH	24,90
Mad in Germany 451 DH	24,90
Mad in Germany 452 DH	24,90
Mad in Germany 453 DH	24,90
Mad in Germany 454 DH	24,90
Mad in Germany 455 DH	24,90
Mad in Germany 456 DH	24,90
Mad in Germany 457 DH	24,90
Mad in Germany 458 DH	24,90
Mad in Germany 459 DH	24,90
Mad in Germany 460 DH	24,90
Mad in Germany 461 DH	24,90
Mad in Germany 462 DH	24,90
Mad in Germany 463 DH	24,90
Mad in Germany 464 DH	24,90
Mad in Germany 465 DH	24,90
Mad in Germany 466 DH	24,90
Mad in Germany 467 DH	24,90
Mad in Germany 468 DH	24,90
Mad in Germany 469 DH	24,90
Mad in Germany 470 DH	24,90
Mad in Germany 471 DH	24,90
Mad in Germany 472 DH	24,90
Mad in Germany 473 DH	24,90
Mad in Germany 474 DH	24,90
Mad in Germany 475 DH	24,90
Mad in Germany 476 DH	24,90
Mad in Germany 477 DH	24,90
Mad in Germany 478 DH	24,90
Mad in Germany 479 DH	24,90
Mad in Germany 480 DH	24,90
Mad in Germany 481 DH	24,90
Mad in Germany 482 DH	24,90
Mad in Germany 483 DH	24,90
Mad in Germany 484 DH	24,90
Mad in Germany 485 DH	24,90
Mad in Germany 486 DH	24,90
Mad in Germany 487 DH	24,90
Mad in Germany 488 DH	24,90
Mad in Germany 489 DH	24,90
Mad in Germany 490 DH	24,90
Mad in Germany 491 DH	24,90
Mad in Germany 492 DH	24,90
Mad in Germany 493 DH	24,90
Mad in Germany 494 DH	24,90
Mad in Germany 495 DH	24,90
Mad in Germany 496 DH	24,90
Mad in Germany 497 DH	24,90
Mad in Germany 498 DH	24,90
Mad in Germany 499 DH	24,90
Mad in Germany 500 DH	24,90
Mad in Germany 501 DH	24,90
Mad in Germany 502 DH	24,90
Mad in Germany 503 DH	24,90
Mad in Germany 504 DH	24,90
Mad in Germany 505 DH	24,90
Mad in Germany 506 DH	24,90
Mad in Germany 507 DH	24,90
Mad in Germany 508 DH	24,90
Mad in Germany 509 DH	24,90
Mad in Germany 510 DH	24,90
Mad in Germany 511 DH	24,90
Mad in Germany 512 DH	24,90
Mad in Germany 513 DH	24,90
Mad in Germany 514 DH	24,90
Mad in Germany 515 DH	24,90
Mad in Germany 516 DH	24,90
Mad in Germany 517 DH	24,90
Mad in Germany 518 DH	24,90
Mad in Germany 519 DH	24,90
Mad in Germany 520 DH	24,90
Mad in Germany 521 DH	24,90
Mad in Germany 522 DH	24,90
Mad in Germany 523 DH	24,90
Mad in Germany 524 DH	24,90
Mad in Germany 525 DH	24,90
Mad in Germany 526 DH	24,90
Mad in Germany 527 DH	24,90
Mad in Germany 528 DH	24,90
Mad in Germany 529 DH	24,90
Mad in Germany 530 DH	24,90
Mad in Germany 531 DH	24,90
Mad in Germany 532 DH	24,90
Mad in Germany 533 DH	24,90
Mad in Germany 534 DH	24,90
Mad in Germany 535 DH	24,90
Mad in Germany 536 DH	24,90
Mad in Germany 537 DH	24,90
Mad in Germany 538 DH	24,90
Mad in Germany 539 DH	24,90
Mad in Germany 540 DH	24,90
Mad in Germany 541 DH	24,90
Mad in Germany 542 DH	24,90
Mad in Germany 543 DH	24,90
Mad in Germany 544 DH	24,90
Mad in Germany 545 DH	24,90
Mad in Germany 546 DH	24,90
Mad in Germany 547 DH	24,90
Mad in Germany 548 DH	24,90
Mad in Germany 549 DH	24,90
Mad in Germany 550 DH	24,90
Mad in Germany 551 DH	24,90
Mad in Germany 552 DH	24,90
Mad in Germany 553 DH	24,90
Mad in Germany 554 DH	24,90
Mad in Germany 555 DH	24,90
Mad in Germany 556 DH	24,90
Mad in Germany 557 DH	24,90
Mad in Germany 558 DH	24,90
Mad in Germany 559 DH	24,90
Mad in Germany 560 DH	24,90
Mad in Germany 561 DH	24,90
Mad in Germany 562 DH	24,90
Mad in Germany 563 DH	24,90
Mad in Germany 564 DH	24,90
Mad in Germany 565 DH	24,90
Mad in Germany 566 DH	24,90
Mad in Germany 567 DH	24,90
Mad in Germany 568 DH	24,90
Mad in Germany 569 DH	24,90
Mad in Germany 570 DH	24,90
Mad in Germany 571 DH	24,90
Mad in Germany 572 DH	24,90
Mad in Germany 573 DH	24,90
Mad in Germany 574 DH	24,90
Mad in Germany 575 DH	24,90
Mad in Germany 576 DH	24,90
Mad in Germany 577 DH	24,90
Mad in Germany 578 DH	24,90
Mad in Germany 579 DH	24,90
Mad in Germany 580 DH	24,90
Mad in Germany 581 DH	24,90
Mad in Germany 582 DH	24,90
Mad in Germany 583 DH	24,90
Mad in Germany 584 DH	24,90
Mad in Germany 585 DH	24,90
Mad in Germany 586 DH	24,90
Mad in Germany 587 DH	24,90
Mad in Germany 588 DH	24,90
Mad in Germany 589 DH	24,90
Mad in Germany 590 DH	24,90
Mad in Germany 591 DH	24,90
Mad in Germany 592 DH	24,90
Mad in Germany 593 DH	24,90
Mad in Germany 594 DH	24,90
Mad in Germany 595 DH	24,90
Mad in Germany 596 DH	24,90
Mad in Germany 597 DH	24,90
Mad in Germany 598 DH	24,90
Mad in Germany 599 DH	24,90
Mad in Germany 600 DH	24,90
Mad in Germany 601 DH	24,90
Mad in Germany 602 DH	24,90
Mad in Germany 603 DH	24,90
Mad in Germany 604 DH	24,90
Mad in Germany 605 DH	24,90
Mad in Germany 606 DH	24,90
Mad in Germany 607 DH	24,90
Mad in Germany 608 DH	24,90
Mad in Germany 609 DH	24,90
Mad in Germany 610 DH	24,90
Mad in Germany 611 DH	24,90
Mad in Germany 612 DH	24,90
Mad in Germany 613 DH	24,90
Mad in Germany 614 DH	24,90
Mad in Germany 615 DH	24,90
Mad in Germany 616 DH	24,90
Mad in Germany 617 DH	24,90
Mad in Germany 618 DH	24,90
Mad in Germany 619 DH	24,90
Mad in Germany 620 DH	24,90
Mad in Germany 621 DH	24,90
Mad in Germany 622 DH	24,90
Mad in Germany 623 DH	24,90
Mad in Germany 624 DH	24,90
Mad in Germany 625 DH	24,90
Mad in Germany 626 DH	24,90
Mad in Germany 627 DH	24,90
Mad in Germany 628 DH	24,90
Mad in Germany 629 DH	24,90
Mad in Germany 630 DH	24,90
Mad in Germany 631 DH	24,90
Mad in Germany 632 DH	24,90
Mad in Germany 633 DH	24,90
Mad in Germany 634 DH	24,90
Mad in Germany 635 DH	24,90
Mad in Germany 636 DH	24,90
Mad in Germany 637 DH	24,90
Mad in Germany 638 DH	24,90
Mad in Germany 639 DH	24,90
Mad in Germany 640 DH	24,90
Mad in Germany 641 DH	24,90
Mad in Germany 642 DH	24,90
Mad in Germany 643 DH	24,90
Mad in Germany 644 DH	24,90
Mad in Germany 645 DH	24,90
Mad in Germany 646 DH	24,90
Mad in Germany 647 DH	24,90
Mad in Germany 648 DH	24,90
Mad in Germany 649 DH	24,90
Mad in Germany 650 DH	24,90
Mad in Germany 651 DH	24,90
Mad in Germany 652 DH	24,90
Mad in Germany 653 DH	24,90
Mad in Germany 654 DH	24,90
Mad in Germany 655 DH	24,90
Mad in Germany 656 DH	24,90
Mad in Germany 657 DH	24,90
Mad in Germany 658 DH	24,90
Mad in Germany 659 DH	24,90
Mad in Germany 660 DH	24,90
Mad in Germany 661 DH	24,90
Mad in Germany 662 DH	24,90
Mad in Germany 663 DH	24,90
Mad in Germany 664 DH	24,90
Mad in Germany 665 DH	24,90
Mad in Germany 666 DH	24,90
Mad in Germany 667 DH	24,90
Mad in Germany 668 DH	24,90
Mad in Germany 669 DH	24,90
Mad in Germany 670 DH	24,90
Mad in Germany 671 DH	24,90
Mad in Germany 672 DH	24,90
Mad in Germany 673 DH	24,90
Mad in Germany 674 DH	24,90
Mad in Germany 675 DH	24,90
Mad in Germany 676 DH	24,90
Mad in Germany 677 DH	24,90
Mad in Germany 678 DH	24,90
Mad in Germany 679 DH	24,90
Mad in Germany 680 DH	24,90
Mad in Germany 681 DH	24,90
Mad in Germany 682 DH	24,90
Mad in Germany 683 DH	24,90
Mad in Germany 684 DH	24,90
Mad in Germany 685 DH	24,90
Mad in Germany 686 DH	24,90
Mad in Germany 687 DH	24,90
Mad in Germany 688 DH	24,90
Mad in Germany 689 DH	24,90
Mad in Germany 690 DH	24,90
Mad in Germany 691 DH	24,90
Mad in Germany 692 DH	24,90
Mad in Germany 693 DH	24,90
Mad in Germany 694 DH	24,90
Mad in Germany 695 DH	24,90
Mad in Germany 696 DH	24,90
Mad in Germany 697 DH	24,90
Mad in Germany 698 DH	24,90
Mad in Germany 699 DH	24,90
Mad in Germany 700 DH	24,90
Mad in Germany 701 DH	24,90
Mad in Germany 702 DH	24,90
Mad in Germany 703 DH	24,90
Mad in Germany 704 DH	24,90
Mad in Germany 705 DH	24,90
Mad in Germany 706 DH	24,90
Mad in Germany 707 DH	24,90
Mad in Germany 708 DH	24,90
Mad in Germany 709 DH	24,90
Mad in Germany 710 DH	24,90
Mad in Germany 711 DH	24,90
Mad in Germany 712 DH	24,90
Mad in Germany 713 DH	24,90
Mad in Germany 714 DH	24,90
Mad in Germany 715 DH	24,90
Mad in Germany 716 DH	24,90
Mad in Germany 717 DH	24,90
Mad in Germany 718 DH	24,90
Mad in Germany 719 DH	24,90
Mad in Germany 720 DH	24,90
Mad in Germany 721 DH	24,90
Mad in Germany 722 DH	24,90
Mad in Germany 723 DH	24,90
Mad in Germany 724 DH	24,90
Mad in Germany 725 DH	24,90
Mad in Germany 726 DH	24,90

Die besten Spiele im Überblick

Seit kurzem präsentieren wir Ihnen auf dieser Seite die 50 besten PC-Spiele - übersichtlich aufgeführt in einer nach Wertung sortierten Liste inklusive Genre und Hersteller. Als Zusatz-Service nennen wir auch die jeweilige Ausgabe, wo Sie den dazugehörigen Testbericht finden. Wie Sie dabei sicherlich feststellen, haben wir eine Reihe von älteren Titeln herabgewertet, damit die Relation zu den Ratings der Neuerscheinungen stimmt. In diesem Monat konnten sich Die Siedler 2 (satte 91%) von Blue Byte und das Edel-Adventure Zork: Nemesis (89 %) aus dem Hause Activision im Spitzenfeld platzieren.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
FIFA Soccer 95	94%	Sportspiel	Jan 96	Electronic Arts
NBA Live 95	93%	Sportspiel	Mai 95	Electronic Arts
SimCity 2000	93%	WiSimulation	Mrz 94	Maxis
Wing Commander 4	93%	3D-Action	Apr 96	Origin
Ascendancy	92%	Strategiespiel	Okt 95	Logic Factory
Formula One Grand Prix 2	92%	Rennspiel	Apr 96	MicroProse
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	Nov 95	Bullfrog
Terra Nova	92%	3D-Action	Mai 96	Electronic Arts
Bundesliga Man. Hattrick	91%	WiSimulation	Aug 94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	Sep 95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	Nov 94	MicroProse
Die Siedler 2	91%	Strategiespiel	Jun 96	Blue Byte
Hattrick	91%	WiSimulation	Jul 95	Ikarion
Strike Commander	91%	Flugsimulation	Aug 93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	Mai 94	Origin
Battle Isle 3	90%	Strategiespiel	Okt 95	Blue Byte
Civilization 2	90%	Strategiespiel	Mai 96	MicroProse
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	Sep 95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	Jul 93	LucasArts
Descent	90%	3D-Action	Mrz 95	Interplay
Duke Nukem 3D	90%	3D-Action	Apr 96	Apogee
Indiana Jones 4	90%	Adventure	Okt 92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	Jul 95	Sir-Tech
Pinball	90%	Jump&Run	Nov 95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	Jan 96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	Nov 94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	Dez 95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	Okt 93	Origin
WarCraft 2	90%	Strategiespiel	Feb 96	Blizzard Entertainment
Wing Commander 3	90%	3D-Action	Feb 95	Origin
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	Dez 95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	Nov 93	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	Dez 95	Electronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	Sep 95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	Jan 96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Sportspiel	Jul 95	Interplay
Zork: Nemesis	89%	Adventure	Jun 96	Activision
Blitz	88%	Rennspiel	Jan 96	Virgin
Eurofighter 2000	88%	Flugsimulation	Jan 96	Digital Image Design
MechWarrior 2	88%	3D-Action	Okt 95	Activision
Stonekeep	88%	Rollenspiel	Jan 96	Interplay
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	Jan 96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	Sep 95	Psygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	Nov 94	Virgin
Chevy - Escape from F5	87%	Adventure	Dez 95	Blue Byte
Discworld	87%	Adventure	Apr 95	Psygnosis
FX Fighter	87%	Arcade-Action	Aug 95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	Apr 95	Accolade
Hi-Octane	87%	3D-Action	Aug 95	Bullfrog

Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.

Bestes Jump & Run
Pitfall

Bestes Rollenspiel
Ultima 8 - Pagan

Bestes Adventure
Day of the Tentacle

Bester Flipper
Pro Pinball - The Web

Bestes Sportspiel
FIFA Soccer 96

Bestes Denkspiel
3D Lemmings

Beste WISimulation
SimCity 2000

Bestes 3D-Aktionspiel
Wing Commander 4

Bestes Rennspiel
F1GP 2

Beste Flugsimulation
Strike Commander

Bestes Strategiespiel
Ascendancy

Bewertungskästen

Diese Auflösungen werden unterstützt

Diese Betriebssysteme werden unterstützt

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt)

Die angegebene Mindestkonfiguration

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig

VE4 Tastatur

VE4 Maus

WIN 3.11 Joystick

WIN 95 SoundBlaster

6 MB / General MIDI

CD 497 MB / Audio

REQUIRED
486DX3, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert

Diese Soundboards werden unterstützt

RANKING

Adventure

Grafik 65%

Handling 65%

Spielspaß 45%

Spielspaß 39%

Spiel deutsch

Handbuch deutsch

Hersteller Cryo

Preis ca. DM 120,-

CD-Advantage gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen.

Die Einzelwertungen im Überblick.

Die Sprache im Handbuch/Spiel.

Preis und Hersteller des Spiels

So werden die Möglichkeiten der CD-ROM ausgenutzt.

Mystic Computer Parts

M.Kamps & T.Limborg EDV-Handels-GbR

Top Hard Ware zu Top Preisen

Mainboards

Shuttle DX4 PCI 210

Gigabyte 586AT/P 256 KB speicher 280

ASUS P55TP N 256 KB speicher 300

ASUS P55TP N 512 KB speicher 300

IDE Fastplatten

Maxtor 7425AV 425 MB 285

WD AC2850 650 MB 324

WD AC2100 1000 MB 314

WD AC3120 1200 MB 355

WD AC3160 1600 MB 450

Quantum Fireball 1280 MB 371

Comer CF51621A 1280 MB 485

Maxtor 71625A 1620 MB 490

Maxtor 72054A 2004 MB 525

SCSI Fastplatten

Quantum Capella 2215 MB 8,5 ms 885

Quantum Atlas 4300 MB 8 1789

Comer CF2108S 2147 MB 8,5 ms 899

Comer CF2407S 4264 MB 9ms 1572

Quantum CF2375A 2170 MB 10 ms 1854

Quantum CF234SA 4350 MB 9ms 1899

Controller

IDE VLB mit FIFO VLB 25ms FIFO 30

IDE VLB mit BIOS VLB 25ms FIFO BIOS 95

SCSI Controller

Adaptec 2920 PCI K05601-2 PCI 271

Adaptec 2940 PCI K17501-2 PCI 369

ASUS SC 200 PCI SCSI-2 PCI 140

CPUs

AMD DX4 133 142

Pentium 75 107

Pentium 90 347

Pentium 100 388

Pentium 120 458

Pentium 133 574

Pentium 150 770

Pentium 166 1184

Speichermoden

4 MB PS-2 70ms 86

4 MB PS-2 70ms 107

16 MB PS-2 70ms 429

4 MB EDO-RAM 60ms 1017

4 MB EDO-RAM 60ms 235

6 MB EDO-RAM 60ms 250

Soundkarten

Diamond Stealth 64Voice 2 MB VRAM 458

Diamond Stealth 64Voice 2 MB VRAM 458

Diamond Stealth 64Voice 4 MB VRAM 458

ELSA Winner 100 16 C 2 MB VRAM 458

ELSA Winner 2000 AVI 2 MB VRAM 615

ELSA Winner 2000 AVI 4 MB VRAM 615

Matrox Millennium 2 MB VRAM 379

Matrox Millennium 4 MB VRAM 379

2 MB VRAM 317

4 MB VRAM 678

6 MB VRAM 826

ELSA Vision 3D 2 MB EDO RAM 482

ELSA Vision 3D 4 MB EDO RAM 682

Soundkarten

Teratec Gold 16 SE 140

Teratec Kastro 16/96 SE 280

Teratec Maestro 16/96 SE 280

Teratec Maestro 32/96 SE 379

Teratec Maestro 32/96 1 MB WaveTable 489

Mini-Systeme Profi 4 MB WaveTable 140

Wave System Pro 4 MB WaveTable 284

Wave System Pro 4 MB WaveTable 278

CD-ROM

Mitsumi FX400 IDE 4fach 80

Mitsumi FX400 IDE 4fach 117

Mitsumi FX400 IDE 4fach 117

TEAC CD-50E IDE 6fach 185

TEAC 5401B SCSI 4fach 284

TEAC 5401B SCSI 6fach 304

Toshiba 3701B SCSI 6fach SCSI 323

Drucker-Plotter-Scanner

EPSON Stylus Color 1440 dpi 590

EPSON Stylus Color II 1440 dpi 785

HP Deskjet 500 510 4300 dpi 450

HP Deskjet 660C 1440 dpi 667

HP Deskjet 850C 1440 dpi 877

CAHON BJC4100 877

Laserdrucker

HP Laserjet 5L 850

EPSON EPL-5200 1470

EPSON EPL-5500 1725

EPSON EPL-6000 3950

Netzwerk-Komponenten

NE2000 komp. Adapter BNC 32

NE2000 komp. Adapter Combo 30

NE2000 komp. Adapter PCI Combo 118

SMC El-16 Ultra Combo 118

SMC EtherPower PCI 8432BT PCI 118

Enw. standard RG-58 3

Kabel RG 58 1ld. Meter 3

Preise und Produktpalette werden stets aktualisiert! Nachfragen lohnt sich!

Modem-Medien

Syquest EZ 135 MB 334

Syquest EZ 400 MB 433

SCSI-2

IOEMGA ZIP-Drive 360

SCSI/IDE extern 280

IOEMGA Streamer 1800 400/800 MB intern 280

IOEMGA Streamer 1800 400/800 MB extern 37

IOEMGA ZIP 100 MB Medium 91

IOEMGA Streamer-Card 45

TV- und MPEG Karten

Spice Mirage TV-V-deo-Tuner 545

Guillemot TV-V-deo-Tuner 545

Teratec CinemaMPEG Decoder 452

CD-ROM-Adapter

Philips CDD2000 intern 1700

2x schreiben 4x lesen

Plasmon CDR4220 1730

2x schreiben 4x lesen

Recording SoftWare "Win on Go" 100

CD-Rohlinge 74 cm 650 MB 14

Modems (mit BZT)

Faxmodem 14 400 intern 110

Faxmodem 14 400 extern 135

Crest x 14 400 Voce + Fax extern 140

ELS M-crank 28 000 TGV extern 371

FrizCraft 16 bit ISDN-Karte passiv 100

Preise sind freibleibend, inkl. MWST zzgl. Versandkosten

Telefon

0241 94601-0

Mailbox

0241 94601-50

Fax

0241 94601-60

RTX

KAMPS#

Geschäftszeiten:
Mo.-Fr. 10-13 Uhr
und von 17-19 Uhr

Adresse:
52070 Aachen
Wilhelmstraße 77

Unser Produktportfolio wird ständig aktualisiert!

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	-	Wing Commander 4	Electronic Arts	1
2	3	Command & Conquer	Virgin	6
3	1	WarCraft 2	Blizzard	4
4	-	World of Combat	Diverse	1
5	2	Hugo 2	ITE	6
6	4	Caesar 2	Sierra	5
7	-	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	1
8	-	NBA Live 96	Electronic Arts	1
9	14	Grand Prix Manager	MicroProse	3
10	-	Teamchef	MicroProse/mfn	1
11	7	Rebel Assault 2	LucasArts	4
12	8	The Need for Speed	Electronic Arts	5
13	13	Monopoly	Hasbro Interactive	4
14	9	Bloißfuß	Virgin	4
15	6	TFX Eurofighter 2000	Ocean	4
16	15	Indy Car 2	Virgin	2
17	-	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	1
18	-	Manic Karts	Virgin	1
19	10	Police Quest SWAT	Sierra	3
20	11	Megapak 4	Koth Media	2

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	2	C & C: Ausnahmezustand	Virgin	2
2	-	Civilization 2	MicroProse	1
3	-	Descent 2	Interplay	1
4	4	Command & Conquer	Virgin	6
5	-	F 1 Pole Position	Ascon	1
6	5	WarCraft 2	Blizzard	5
7	-	Die Fugger 2	Sunflowers	1
8	1	Wing Commander 4	Origin	2
9	8	Fade to Black	Electronic Arts	2
10	-	Terra Nova	Looking Glass	1

Joysoft Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im Monat
1	1	AOTD: Mission Disk	Sierra	2
2	2	F 1 Pole Position	Ascon	3
3	5	Hugo	ITE	3
4	-	Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	1
5	3	Worms	Ocean	5
6	4	Das Dschungelbuch	Virgin	6
7	-	Dungeon Master 2: Campaign	Interplay	1
8	-	Dungeon Master 2: Designer	Interplay	1
9	-	Dungeon Master 2: City Des.	Interplay	1
10	-	Hattrick	Ikaron	1

So erreichen Sie uns:

Anschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe

100567.3006 (Oliver Menne)
100335.1252 (Thomas Borovskis)
100546.3040 (Harald Wagner)
100727.3425 (Petra Mauersdröcker)

Reklamationshotline

Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen wenden Sie sich an

Astol Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinhof Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox

Analog: (09 11) 9 36 65 50
Digital: (09 11) 9 36 65 55

Abobetreuung

(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abobestellungen oder Fragen zum Abonnement. Nicht bei technischen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cranen-Kleff-Straße 6
90463 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenboth

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Rainer Roshirt, Harald Wagner, Petra Mauersdröcker, Hans Ippisch

Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado

CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistent:

Michael Erwin, Alexander Geltenboth

Freie Mitarbeiter:

Christian Späthle, Richard Vogler

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hofner, Simon Schmid, Hans Strobal, Gisela Tröger

Titel PC Games:

Bullfrog, Dungeon Keeper

Titelgestaltung:

Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenboth

Produktionsleiter:

Michael Schraut

Vertrieb:

Göng Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk:

Astol Media GmbH

Abonnement:

PC Games mit Diskette kostet im Jahresabo DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-

Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung von Manuskripten erteilt der Verlag die Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:

Computer Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:

Thorsten Szameit -19

Media-Beratung:

Wolfgang Menne -43

Disposition:

Tanja Kaiser -32

verantwortlich:

Thorsten Szameit

Telefax:

09 11/64 27 86 0

CompuServe:

101647.2432

D-Netz:

01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:

Computer Verlagsbüro Duisburg

Fax: 0203/3051134

Telefon: 0203/30511-11

Verkauf:

Thomas Kammer -51

Oliver Diemers -54

Thomas Diehl -52

Disposition:

Gregor Eicker -53

Anzeigenleiter:

Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenanteil:

Thorsten Szameit, Thomas Kammer

Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Alle auf der PC Games Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt keinerlei Haftung für evtl. auftretende Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computer Verlags bei.

Insertentenverzeichnis 5/96

Acclaim	171
Althoff	89
Bachler	109
Bischoff & Partner	87
Blue Byte	9
BMG	53
BOMCO	24, 42, 43, 172
Brinkmann	39
Buy Or Change	89
Call and Play	107
CD Media	159
CDV	23
Centergold	13, 15
Compu	17, 18, 19, 145, 147, 154, 161, 163
Comsoft	70
CPS Heidack	151
Cross	129
Data House	73
Deutsche Bahn AG	11
DSF	165
Dynamic Soft	49
Electronic Arts	41, 123, 133
Gamblersoft	79
Game It	111
Games 4 Europe	113
Groß Elektronik	79
Hell	85
Ikarian	75, 77
Jet Stream	63
Jogetek	81
Jölleneck	29
Joysoft	65
Koch Media	31
Korona	131
Kranz Versand	145
Magellan	73
Magia Entertainment	119
Media Point	56, 57
MHC Computer	151
Micro Fun	85
MicroProse	125, 143
MLC	137
Multimedia Soft	81
Mystic Computer	105
Nouveau Monde	51
Obis	87
Okay Soft	159
PC Fun	87
PC Store	147
Pearl Agency	139
Philip Morris	21
Playcom	29
Ritter Sport	45
Sega	135
Sierra	121, 127
Skymedia	83
Softgold	47, 115
Softsale	69
Software Company	167
Software Corner	103
Software Kriete	45
Versand 99	67
Virgin	3
Volksbanken-Raiffeisenbanken	5
Wial	32



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verkaufte Auflage IV. Quartal 1995 179.455 Exemplare

PC CD-ROM

PC CD-ROM

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

PC CD-ROM

11th Hour Jolt	89,95
3-D...emings Jolt	86,95
3-D Ultra Pinball Jolt	69,95
3-D...sweater Jolt	69,95
Acce of the Deep Jolt	84,95
ADAD Collector's Edition	84,95
ADAD 2: Masterpieces	74,95
Albion Jolt	79,95
Alens Jolt	72,95
Alien Odyssey Jolt	69,95
Ascendancy Jolt	84,95
Battle Isle 2 & Scenery CD Jolt	69,95
Battle Isle 3 Jolt	79,95
Bermuda Syndrome Jolt	86,95
Bung! Jolt	79,95
Bleifuss Jolt	55,95
Bundesliga Manager Hattrick Jolt	74,95
C64 Pack (15 Activision Spiele)	39,95
Caesar II Jolt	82,95
Capitism Jolt	76,95
Caribbean Disaster Jolt	82,95
Crash...Esc. on 75 Jolt	69,95
Chronomaster Jolt	79,95
CivNet Jolt	89,95
Comanche - Mission Jolt	44,95
Command Aces of the Deep Jolt	82,95
Command & Conquer Jolt	89,95
Command & Conquer Mission CD Jolt	28,95
Crusader - No Remorse Jolt	79,95
Cyberia 2 Jolt	89,95
Cybermage Jolt	79,95
Daggerfall Jolt	89,95
Das Dschungelbuch Jolt	44,95
Das Schwarze Auge Jolt	39,95
Das Schwarze Auge 2 Jolt	75,95
Der Druidenkreis Jolt	66,95
Der Reader Jolt	79,95
Desert & Jungle Strike Jolt	44,95
Destruction Derby Jolt	89,95

Die Römer (Sieder 2)	---
Die Siedler CD-Version Jolt	29,95
Die tolle verrückte Party Jolt	36,95
Dime City Jolt	82,95
Duke Nukem 3D Jolt	79,95
Dungeon Keeper Jolt	89,95
Dungeon Master 2 Jolt	89,95
Earthworm Jim	69,95
Entomorph Jolt	72,95
Extreme Pinball Jolt	54,95
Fade to Black Jolt	87,95
FIFA International Soccer '96 Jolt	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 Jolt	89,95
Grand Prix Manager Jolt	89,95
Hanse - Die Expedition Jolt	41,95
Hattrick Jolt	79,95
Heroes of Might & Magic Jolt	79,95
Hugo 3 Jolt	72,95
Imperium Romanum Jolt	54,95
Indy Car Racing 2 Jolt	79,95
Magic Carpet 2 Jolt	79,95
Mechwarrior 2 Jolt	84,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set Jolt	42,95
Micro Machines 2 Jolt	72,95
Moroozy Jolt	62,95
Myst Special Edition Jolt	69,95
NASCAR Racing Jolt	74,95
NASCAR Track Pack Jolt	29,95
NBA Live '96 Jolt	79,95
Nectars Jolt	42,95
Need for Speed Jolt	79,95
NHL Hockey '96 Jolt	79,95
Panzer General Jolt	79,95
Panzer General 2 Jolt	72,95
PGA Tour Golf '96 Jolt	79,95
Pinball Illusions Jolt	59,95
Pinball World Jolt	85,95
Pole Position - F1 Teamchef Jolt	92,95
Pro Pinball - The Web Jolt	56,95
Psycho Pinball Jolt	64,95
ran Soccer Jolt	79,95
ran Trainer 2 Jolt	72,95
Rebel Assault 2 Jolt	69,95
Riddle of Master Jolt	89,95
Sam & Max Jolt	65,95
Sea Legends Jolt	84,95

V mo	---
Sensible World of Soccer Jolt	79,95
Shanghai Great Moments	73,95
Shanara Jolt	78,95
Shockwave Assault Jolt	80,95
Sim City 2000 Collection Jolt	99,95
Simon the Sorcerer 2 Jolt	82,95
Star Trek N.G. 'A Real Only' Jolt	92,95
Steel Panthers Jolt	72,95
Stonekeep Jolt	89,95
Super Street Fighter 2 Turbo Jolt	67,95
Terminator Future Shock Jolt	79,95
TFX: EF2000 Jolt	89,95
The Dig Jolt	64,95
This means war Jolt	99,95
Thunderhawk 2 Jolt	79,95
TIE Fighter Deluxe Jolt	66,95
TIE Fighter Jolt	72,95
Tie Fighter Missions Jolt	24,95
TIT! Jolt	54,95
Transport Tycoon Deluxe Jolt	87,95
Trucan 2 Jolt	59,95
U.S. Navy Fighters God Jolt	89,95
Vollgas Jolt	86,95
Warcraft 2 Jolt	79,95
Warhammer Jolt	72,95
Werewolf vs Comanche 2 Jolt	79,95
Wing Commander 3 Jolt	99,95
Wing Commander 4 Jolt	96,95
Worms Jolt	69,95
WWF Wrestling Jolt	89,95
X Wing Edition Jolt	73,95

Sonder-Angebote

PC	CD-ROM
7th Guest Jolt	39,95
Civilization Jolt	39,95
Day of the Tentacle Jolt	39,95
Der Patinier Jolt	46,95
Dune 2 Jolt	28,95
Elite 2 Jolt	34,95
Fie des of G Jolt	39,95
Formula 1 Grand Prix Jolt	39,95
Great Courts 2 Jolt	22,95
Gunship 2000 Jolt	39,95
He Jolt	24,95
Indiana Jones 3 Jolt	36,95
Indy Car Racing Jolt	22,95
King's Quest 6 Jolt	22,95
Lands of Lore Jolt	34,95
Legend of Kyandia 2 Jolt	34,95
Lothar Mathias Super Soccer Jolt	28,95
Master of Orion Jolt	39,95
NHL Hockey Jolt	39,95
Nordrop 3 Jolt	29,95
Novastorm Jolt	24,95
PGA Tour Golf Jolt	39,95
Prates God Jolt	39,95
Privateer & Zusatz 2 Jolt	39,95
Railroad Tycoon Deluxe Jolt	39,95
Rebe Assa Jolt	39,95
Return to Zork Jolt	28,95
Secret of Monkey Island 1 & 2 Jolt	39,95
Silent Service 2 Jolt	39,95
Simon the Sorcerer Jolt	29,95
SSI-21 Sea Wolf Jolt	29,95
Street Fighter 2 Jolt	26,95
Strike Commander & Zusatz Jolt	29,95
Syndicate Plus Jolt	29,95
System Shock Jolt	29,95
T.F.X. Jolt	29,95
Theme Park & Trans. Tycoon Jolt	39,95
UFO Jolt	39,95
Ultima Underworld 1 & 2 Jolt	29,95
Ultima 7 Collection Jolt	29,95
Wing Commander 2 Jolt	35,95
Wing Commander Armada Jolt	29,95

Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 Jolt	65,- CD
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold Jolt	89,- CD
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix Jolt	63,- CD
Legend of Kyandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore Jolt	80,- CD
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 Jolt	80,- CD

Die Monats-Hits:

Command & Conquer Jolt	89,95 CD
Comm. & Conq. Mission CD Jolt	28,95 CD
Crusader - No Remorse Jolt	79,95 CD
Cyberia 2 Jolt	89,95 CD
Daggerfall Jolt	89,95 CD
FIFA Int. Soccer '96 Jolt	79,95 CD
Formula 1 Grand Prix 2 Jolt	99,95 CD
NHL Hockey '96 Jolt	79,95 CD
Panzer General 2 Jolt	72,95 CD
Pole-Position - F1 Teamchef Jolt	92,95 CD
Terminator Future Shock Jolt	79,95 CD
TFX: EF2000 Jolt	89,95 CD
TIE Fighter Deluxe Jolt	66,95 CD
Warcraft 2 Jolt	79,95 CD
Wing Commander 4 Jolt	99,95 CD

SO könnt ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (- 9,- DM) oder per Vorkasse (- 4,- DM). Ab 150,- DM Bestelwert liefern wir grundsätzlich per Porto. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (- 9,- DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt. = Deutsche Anleitung oder Version

Neuerscheinungen bis Dezember 1996

Coming Soon

Ab dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen in jedem Monat die aktuelle Release-Liste mit den Neuerscheinungen aller maßgeblichen Hersteller (Stand: Mitte April). So können Sie auf einen Blick feststellen, wann mit welchem Hit-Seeker zu rechnen ist. Erfahrungsgemäß sind solche Termine mit Vorsicht zu genießen; es kann bei einigen Titeln zu zeitlichen Verzögerungen kommen.

Titel	Hersteller	Genre	Release	Titel	Hersteller	Genre	Release
Abuse	Electronic Arts	Arcade Action	April 96	King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97
AD & D: Blood & Magic	Accolade	Rollenspiel	August 96	Lords of Lore 2	Virgin / Westwood Studios	Rollenspiel	November 96
AD & D:				Leisure Suit Larry 7	Sierra	Adventure	April 96
Descant to Undermountain	Accolade / Interplay	Action	September 96	Lighthouse	Sierra	Adventure	Juni 96
AD & D: Dragon Dice	Accolade / Interplay	Strategy	November 96	Lord of the Realm	Sierra	Strategy	Oktober 96
Actions Family Pinball	Virgin / Williams	Flipper	Mai 96	M. I. A.	Warner Interactive / Accolade	Flugsimulation	September 96
Ahrifin	LucasArts	Rollenspiel	Mai 96	Master of TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Juni 96
AH-64 D Longbow	Origin / EA	Action-Flugsimulation	Juni 96	Magic the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategy	Juni 96
Alien Incident	Gametek	Action	Juni 96	Magic The Gathering:			
Alien Trilogy	Accolade / Proba Entertainment	3D Action	August 96	The Action Game	Accolade	Action	Oktober 96
Alphastorm	Sony Interactive	Strategy	September 96	Master of Orion 2	MicroProse	Strategy	Juli 96
Atharion	Sony Interactive	Action-Adventure	November 96	Maximum Roadrace	Gametek	Rollenspiel	April 96
Baldies	Alati Games	Strategy	Mai 96	Metropolis	Sierra	Strategy	September 96
Baphomet's Fluch	Virgin /	Adventure	September 96	MonstersInc.	Sunflowers	Adventure	Juni 96
(ehemals Broken Sword)	Renovation Software	Adventure	Oktober 96	Monstruck Rally	Sony Interactive	Rollenspiel	November 96
Batman Forever Arcades	Accolade	Jump & Run	Oktober 96	Mortimer	LucasArts	Action	Juli 96
Battle Race	Ilmorion	3D-Action	Juni 96	Mummy	Accolade	Interactive Movie	Juli 96
Battlecruiser 3000 AD	Gametek	3D-Action	Mai 96	NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	Oktober 96
Ballground Tohshinden	PlayMates Interactive	Action	Juni 96	NHL: Powerplay Hockey	Virgin	Sportspiel	November 96
Baseball Six	Sierra	Rollenspiel/Strategy	Oktober 96	Normality Inc.	Greenlight Interactive	Adventure	Juni 96
Beethoven of Antars	Sierra	Adventure	Oktober 96	Offensive	Ocean	Strategy	Mai 96
Blade Runner	Virgin / Westwood Studios	Adventure	Januar 97	Onside Soccer	Telsar	Fußball-Simulation	Mai 96
Blam Machinehead	CORE Design	Action	Juni 96	Opposite Lock	Telsar	Rollenspiel	September 96
Blood	3D Realms	3D-Action	August 96	Orion Burger	Sanctuary Woods	Adventure	September 96
Blue Ice	Sony Interactive	Adventure	September 96	Par Imperio 2	Blizzard	Strategy	September 96
Bubble Bobble Trilogy	Accolade	Geschicklichkeit	August 96	PBA Bowling	Virgin / Bethesda Softworks	Sportspiel	Mai 96
Bud Tucker in Double Trouble	Marti Studios	Adventure	Juni 96	Pelto	Max Design	Adventure	Mai 96
Bundesliga Manager 1. Win 95	Software 2000	Wirtschaftssim.	September 96	Pinball Construction Kit	Sierra	Flipper	August 96
Canoe 2.1 Windows 95	Sierra	Strategy	September 96	Police Quest SWAT deutsch	Sierra	Simulation/Action	Mai 96
Canoe Court	Telsar	Tennis-Simulation	Juni 96	Pray for Death	Virgin / Light Shock	Adventure	Mai 96
Chaos Overlords (Win 95)	New World Computing	Strategy	Juni 96	Pro Pinball 1 Windows 95	empire	Flipper	Mai 96
Citizens (Backwater Conquer)	MacroProse	Strategy/WISIM	August 96	Project Paradise	Ilmorion	3D-Action	Juni 96
Civil War	Sierra	Strategy	Mai 96	Puppen, Perlen und Pistolen	Philips Media	Adventure	Juli 96
Command & Conquer 2	Virgin / Westwood Studios	Strategy	Januar 97	Purgatory	Purton	3D-Action	Juli 96
Command & Conquer:				Purty Squad	Accolade	Jump & Run	Mai 96
Alamut's Rei	Virgin / Westwood Studios	Strategy	November 96	Rally Fever	Ocean	Rollenspiel	Mai 96
Conquest of the New World	Accolade	Strategy	Mai 96	Rama	Sierra	3D Action/Rollenspiel	November 96
Cyber Gladiators	Bullfrog / EA	Simulation/Strategy	Oktober 96	Resident Evil	Virgin / Capcom	Action/Strategy	November 96
Cyber 2	Virgin / Xatrix	Action	Mai 96	Return Fire	Warner Interactive	Action	April 96
Cyberstorm	Sierra	Strategy	Juni 96	Revolution X	Accolade	Adventure	Juni 96
Cyberstorm: The Elder Scrolls 2	Virgin / Bethesda Softworks	Rollenspiel	August 96	Ripper	Gametek	Action	Juni 96
Das Hexagon-Kartell	Axon	Action/Simulation	Oktober 96	S. T. O. R. M.	Electronic Arts	Action	Mai 96
Deadlock	Warner Interactive / Accolade	Simulation	Juni 96	Schachfisch	Blue Byte	Action-Simulation	Juli 96
Deathgate (dt. Version)	Virgin / Legend	Adventure	Mai 96	Schreck Planet	Virgin / Criterion	Sportspiel/WISIM	September 96
Der Pler 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	Mai 96	Sensible World of Soccer	Warner Interactive	Sportspiel	Mai 96
Der Produzent				Shoodon	Accolade	Adventure	Juni 96
Die Welt des Films	Games 4 Europe	Wirtschaftssimulation	Mai 96	Shoreline (dt. Version)	Virgin / Legend	Adventure	November 96
Destruction Derby 2	Sony Interactive	Rollenspiel	November 96	Shattered Nations	Blizzard	Echtzeit-Strategy	November 96
Diablo	Blizzard	Action-Rollenspiel	Juni 96	Shredded Metal			
Die große Schlacht in den Ardennen	empire	Strategy	Mai 96	Siege	Accolade	3D-Action	April 96
Die große Schlacht in Shiloh	empire	Strategy	Juni 96	Silent Hunter deutsch	Telsar	Strategy	November 96
Die große Schlacht in Waterloo	empire	Strategy	Juni 96	Simon the Sorcerer 3	Electronic Arts	Adventure	März 97
Die große Schlacht um Gettysburg	empire	Strategy	Juni 96	Spacohulk 1 Windows 95	Adventure Soft	Action/Strategy	Juni 96
Die Pandora Dilemma	Virgin / Access	Adventure	September 96	Speed Rags	Telsar	Rollenspiel	Mai 96
Die Siedler 2	Blue Byte	Wirtschaftssimulation	April 96	Spud 2 (Windows 95)	Gametek	3D-Action	Juni 96
Disworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96	Squad 2 (Windows 95)	Gametek	Adventure	August 96
Down in the Dumps	Philips Media	Adventure	September 96	Star Control 3	Warner Interactive / Accolade	Strategy	August 96
Dragonheart	Accolade	Action	September 96	Star Trek Academy	Accolade / Interplay	Adventure	Januar 97
DSA 3: Schatten über Rio	Atari	Rollenspiel	Juni 96	Star Trek Generations	MicroProse	Adventure	September 96
Dungeon Keeper	Bullfrog / EA	Action-Rollenspiel	Juni 96	Star Trek: Return to Vulcan	Accolade / Interplay	Adventure	Januar 97
Earthshaker 2 deutsch	Sierra	3D-Action	Mai 96	Starfighter 3000	Telsar	Action-Flugsimulation	Mai 96
Echelon 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96	Street Fighter: The Movie	Origin	Arcade Action	Oktober 96
Eisbauch 1	Sierra	Wirtschaftssimulation	Mai 96	Stila Commander 2	Accolade	Action-Flugsimulation	Januar 97
Europa Air War	MicroProse	Flugsimulation	August 96	Star Trek: Enterprise	Virgin / Capcom	Adventure	Juni 96
F1 Manager 96	Telsar	Wirtschaftssimulation	Mai 96	Swagman	CORE Design	Adventure	Juni 96
Fable	Alati Games	Adventure	Juni 96	Syndicate Wars	Bullfrog / EA	Action/Strategy	Juni 96
Flip-Out	Alati Games	Adventure	Juni 96	Synnergia	Adventure	Adventure	Mai 96
Formula One Grand Prix 2	MicroProse	Simulation	Mai 96	T-Mat	Warner Interactive	Action/Strategy	April 96
Fr. Thomas Big Hurt Baseball	Accolade	Simulation	April 96	Tank Assault	Ilmorion	Action/Strategy	April 96
Front Page Sports: Baseball 97	Sierra	Sport	April 96	Terrazors	Grolier	Adventure	Mai 96
Front Page Sports: Football 97	Sierra	Sport	April 96	The Fallen	Sony Interactive	Strategy	Oktober 96
Geardheads	Philips Media	Sportspiel	November 96	The Fallen	Bullfrog / EA	Strategy/WISIM	September 96
Gender Wars	Sierra	Strategy	Juni 96	Thema Hospital	Adeline / EA	Action	Juni 96
Gene Machine	Virgin / Vic Tokai	Adventure	Juni 96	Time Command	CORE Design	Action-Adventure	August 96
Gene Wars	Bullfrog / EA	Strategy	August 96	Tomb Raider	Virgin	Interactive Movie	November 96
Genetic Machines	Sierra	3D-Action	August 96	Toonstruck	Sierra	Adventure	September 96
Greetings From Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	September 96	Trophy Bass Fishing 2	Sierra	3D-Action	Juni 96
Greynorm Golf	Grolier	Sport	Mai 96	UEFA Champions League	Philips Media	Wirtschaftssimulation	Juni 96
Hardline	Virgin / Crying	Interactive Movie	August 96	Ultimo 9	Origin / EA	Rollenspiel	Januar 97
Hatrick Win	Virgin / Amaze	Interactive Movie	August 96	Ultimate Mix	Games 4 Europe	Flipper	August 96
Heart Of Darkness	Virgin / Crying Studios	Adventure	August 96	Ultra Pinball 2	Sierra	Adventure	September 96
Homes 2 - Rose Tattoo	Electronic Arts	Adventure	August 96	Ultra Pinball 2	Sierra	Adventure	September 96
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	Oktober 96	Ultima 9	Sierra	Adventure	September 96
Indiana Jones Desktop Adventure	LucasArts	Adventure	Oktober 96	Viking Control	Virgin / Random	Strategy	Mai 96
IndyCar 2.1 Windows 95	Sierra	Wirtschaftssimulation	September 96	Virtual Smoother	Accolade	Sport	Februar 96
Intercom Aviation Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	September 96	WinCraft 2 Mission Disk	Blizzard	Strategy	August 96
Interactive Moto X	Warner Interactive / Greafgold	Rollenspiel	Juni 96	X-Com	Virgin / Bethesda Softworks	Rollenspiel	September 96
Into the Void	PlayMates Interactive	Adventure	Juni 96	X-COM: The Apocalypse	MicroProse	Strategy/Action	September 96
Judge Dredd	Sierra	Jump & Run	Juni 96	X-COM: The Apocalypse	Warner Interactive /		
Knightmare O'Magic (dt. Ver.)	Accolade	Adventure	Mai 96	Zork Nemesis dt.	Batmap Brothers	Adventure	Juli 96

TOP 10

- | | |
|------------------|-------|
| Bad Mojo* | 74,95 |
| C & C Mission CD | 24,95 |
| Cyberia 2* | 69,95 |
| Descent 2 | 74,95 |
| Die Fugger 2 | 74,95 |
| Die Siedler 2 | 69,95 |
| Warcraft 2 | 69,95 |
| Warcraft Data* | 24,95 |
| Wing Commander 4 | 89,95 |
| Worms Data | 29,95 |

N = Neu im Programm P = Preissenkung H = Hil. Supert
K = Markierung von Fehlern

69.95

City Maps 1 w/c	49.95
-----------------	-------

[illegible]

as Trader	64 95
	64 95

[illegible]

Virtual Pilot Pro	169.95
Pedal-Mascot Racing Light	99.95

	Pedals Pro	Grays	79.95
	Gamepad		29.95
4.95	Analog		34.95
5.95	Mouse Pro		44.95
6.95	Thumbstick		39.95
7.95	Fireball		39.95
8.95	Prodrive		139.95
9.95	Grp 2 + Game Pack		149.95
10.95	2 joystick and 4 pads and 8 thousand feet of tape		149.95
11.95	and with 2 joystick and 4 pads and 8 thousand feet of tape		149.95
12.95	WinMan light		44.95
13.95	WinMan		44.95
14.95	WinMan extreme		44.95
15.95	Schwender Pro	Microsoft	59.95
16.95	Schwender Pro	84.95	59.95
17.95	Schwender Pro	84.95	59.95
18.95	TM FX Action Control		59.95
19.95	TM FX Fight 2		59.95
20.95	TM FX Fight 2		59.95
21.95	TM Weop. Control		179.95
22.95	TM FX 12 Lenz		229.95
23.95	Scheidtkrantz		
24.95	Ultara Plug&Play		69.95
25.95	Ultara Plug&Play		69.95
26.95	SB 32 Plug&Play		69.95
27.95	SB 32 Plug&Play		69.95
28.95	SB 32 Plug&Play		69.95
29.95	SB 32 Plug&Play		69.95
30.95	SB 32 Plug&Play		69.95
31.95	SB 32 Plug&Play		69.95
32.95	SB 32 Plug&Play		69.95
33.95	SB 32 Plug&Play		69.95
34.95	SB 32 Plug&Play		69.95
35.95	SB 32 Plug&Play		69.95
36.95	SB 32 Plug&Play		69.95
37.95	SB 32 Plug&Play		69.95
38.95	SB 32 Plug&Play		69.95
39.95	SB 32 Plug&Play		69.95
40.95	SB 32 Plug&Play		69.95
41.95	SB 32 Plug&Play		69.95
42.95	SB 32 Plug&Play		69.95
43.95	SB 32 Plug&Play		69.95
44.95	SB 32 Plug&Play		69.95
45.95	SB 32 Plug&Play		69.95
46.95	SB 32 Plug&Play		69.95
47.95	SB 32 Plug&Play		69.95
48.95	SB 32 Plug&Play		69.95
49.95	SB 32 Plug&Play		69.95
50.95	SB 32 Plug&Play		69.95
51.95	SB 32 Plug&Play		69.95
52.95	SB 32 Plug&Play		69.95
53.95	SB 32 Plug&Play		69.95
54.95	SB 32 Plug&Play		69.95
55.95	SB 32 Plug&Play		69.95
56.95	SB 32 Plug&Play		69.95
57.95	SB 32 Plug&Play		69.95
58.95	SB 32 Plug&Play		69.95
59.95	SB 32 Plug&Play		69.95
60.95	SB 32 Plug&Play		69.95
61.95	SB 32 Plug&Play		69.95
62.95	SB 32 Plug&Play		69.95
63.95	SB 32 Plug&Play		69.95
64.95	SB 32 Plug&Play		69.95
65.95	SB 32 Plug&Play		69.95
66.95	SB 32 Plug&Play		69.95
67.95	SB 32 Plug&Play		69.95
68.95	SB 32 Plug&Play		69.95
69.95	SB 32 Plug&Play		69.95
70.95	SB 32 Plug&Play		69.95
71.95	SB 32 Plug&Play		69.95
72.95	SB 32 Plug&Play		69.95
73.95	SB 32 Plug&Play		69.95
74.95	SB 32 Plug&Play		69.95
75.95	SB 32 Plug&Play		69.95
76.95	SB 32 Plug&Play		69.95
77.95	SB 32 Plug&Play		69.95
78.95	SB 32 Plug&Play		69.95
79.95	SB 32 Plug&Play		69.95
80.95	SB 32 Plug&Play		69.95
81.95	SB 32 Plug&Play		69.95
82.95	SB 32 Plug&Play		69.95
83.95	SB 32 Plug&Play		69.95
84.95	SB 32 Plug&Play		69.95
85.95	SB 32 Plug&Play		69.95
86.95	SB 32 Plug&Play		69.95
87.95	SB 32 Plug&Play		69.95
88.95	SB 32 Plug&Play		69.95
89.95	SB 32 Plug&Play		69.95
90.95	SB 32 Plug&Play		69.95
91.95	SB 32 Plug&Play		69.95
92.95	SB 32 Plug&Play		69.95
93.95	SB 32 Plug&Play		69.95
94.95	SB 32 Plug&Play		69.95
95.95	SB 32 Plug&Play		69.95
96.95	SB 32 Plug&Play		69.95
97.95	SB 32 Plug&Play		69.95
98.95	SB 32 Plug&Play		69.95
99.95	SB 32 Plug&Play		69.95
100.95	SB 32 Plug&Play		69.95

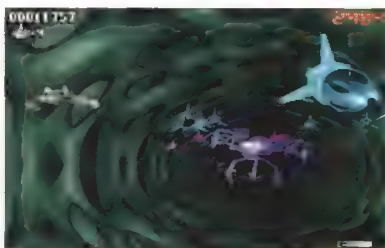
Super Stardust 96

Asteroids im Anflug

Professor Schaumund, der bösartigste und abgedrehteste Pinguin des gesamten Universums, ist zurück. Er hat es nicht vergessen, daß Sie es waren, der seine Pläne zur Entführung der Prinzessin Voi Levi Umständlich windet sich der Verpackungstext, um eine wunderbare Schießorgie zu rechtfertigen.

Dabei hat Super Stardust solche Anpreisungen eigentlich nicht nötig. Die x-te Variante des Asteroids-Spielprinzips kann mit perfekt gerenderten Grafiken, 30 unterschiedlichen Levels und mehreren Bonuslevels aufwarten, so daß für eine Menge

Kurzweil gesorgt ist. Man versucht, auf einer zweidimensionalen Ebene sein Raumschiff vor Asteroiden zu retten, die um einen herumzischen. Zerstört man mit seiner Bordkanone einen größeren Brocken, resultiert dies meist in dem Erscheinen mehrerer kleinerer, dafür aber schneller Gesteinsbrocken, die noch etwas gefährlicher sind. Einfaches Ausweichen genügt aber nicht, da ein Level erst mit dem Abschluß des letzten Asteroids beendet ist. Nach einigen Levels gelangt man in einen Tunnel-Warp genannten Bonuslevel. In diesem dreidimensionalen Level geht es wieder darum, Asteroiden auszuweichen oder diese abzuschießen, die völlig andere Steuerung macht diese Level aber erstaunlich schwer. Für zusätzliche Abwechslung sorgen gelegentliche Power-



Nach jeweils sechs normalen Levels gelangt man in einen Tunnel-Warp, eine actionreiche Mischung aus den Spielen Asteroids und Tempest.

Ups wie etwa die Megabombe oder der Feuerball, die von abgeschossenen Frachtschiffe hinterlassen werden.

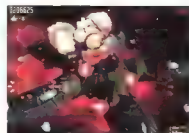
Mehrwert auf CD

Trotz der 30 Levels und wirklich gut gelungenen Grafiken gibt es von Super Stardust tatsächlich auch eine Diskettenversion, die sich nur durch fehlende Videosequenzen und Audiotracks von der CD-Version unterscheidet. Ansonsten hat Gametek eine Menge Spielspaß auf die fünf Disketten gepackt.

Harald Wagner ■



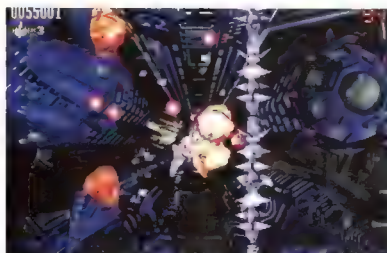
Die bunten Objekte lassen den Spieler oftmals die Übersicht verlieren.



Hübsche Explosionen entschuldigen für den Verlust des eigenen Raumschiffs.

Statement

Wieder einmal zeigt sich, daß es keiner 5 CD-ROMs und jahrelanger Entwicklungszeit bedarf, um ein kurzweiliges Spiel zu erstellen. Doch genauso schnell, wie bei Super Stardust die Zeit vergeht, wird das Spiel auch langweilig. Das sich ständig wiederholende Spielprinzip bietet einfach zu wenig Abwechslung; für das Programm spricht allerdings der günstige Preis.



Die zahlreichen gegnerischen Objekte auf dem Bildschirm machen dem Spieler das Leben sehr schwer. Power-Ups sorgen für Chancengleichheit.

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOSS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	16 MB General Midi
CD	67 MB Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX2-66, 8 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action	
Grafik	75%
Sound	65%
Handling	80%
Spieldauer	64%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	ausreichend

A collage of film stills from the movie 'The Untouchables' (1987) featuring Kevin Costner, arranged in a film strip format. The stills show various scenes including a car chase, a train, a building fire, and a man in a suit.

Die Welt des Films

1. **1990-1991** **PL 102-240** **§ 3-5** **Amend ECS, Amend AGA**

CD-ROM-Version:

Werbekampagnen und
Zweitvermarktung
Talkshows und
Preisverleihungen
Problemlösung am Orchester
200 mögliche Zusatz-
Ereignisse
5 Schwierigkeitsstufen
Statistiken für 200 Spielrunden
1 bis 5 Spieler
Komplett in Deutsch

über 20 Tonstudio-Tracks und
Geräuschcollagen
Umfangreiche Sprachausgabe



Testen Sie!
Spielbare
CD-ROM-Demo

Kennwort: Produzent-Demo

Postfach 2863, 33258 Gütersloh.

Revolution X

Viva la Revolution!

Wer als Rockmusiker endgültig unsterblich werden will, der kommt nicht umhin, selbst in Spielhallen und auf PC-Monitoren um die Gunst der Fans zu kämpfen. Nach Kiss, Lemmy von Motörhead und Guns'n'Roses kommen nun auch die Altrocker von Aerosmith via CD-ROM in die heimische Stube.

Revolution X ist eigentlich schon ein alter Hut und seit Jahren aus den Spielhallen bekannt. Die ziemlich alberne Hintergrundgeschichte wurde für die PC-Umsetzung jedoch komplett übernommen. Im November 1996 erringt eine Terrororganisation mit Namen „The New Order Nation“ (NON) die Weltherrschaft, ihre Chefin Helga

(heißt wirklich so!) untersagt dem Erdenvolk fortan Vergnügungen wie Fernsehen, Videospiele, Magazine und vor allem Musik. Das lassen sich die Jungs von Aerosmith natürlich nicht bieten und beraumen prompt einen Auftritt in L.A.'s heißestem Schuppen, dem Club X, an. Unglücklicherweise bekommt die NON Wind von der Sache und umlagert das Gebäude mit harter Artillerie. Aufgabe des heldenhaften Spielers ist es nun, sich in den Club und weiter backstage zu Aerosmith vorzukämpfen, um dort gemeinsam mit Steven Tyler, Joe Perry & Co. die Revolution auszurufen.

In der praktischen Umsetzung sieht das Ganze dann so aus, daß man ein Fadenkreuz (im Zwei-Player-Modus sind es deren zwei) über den Bildschirm lenkt und den Finger am besten gar nicht mehr vom Feuerknopf nimmt, denn nur mit Dauerfeuerbeschallung ist die Materialschlacht zu gewinnen.



Wenn Sie daneben zielen, braucht Aerosmith einen neuen Gitarristen.



Hundertschaften von Söldnern tobten gleichzeitig über den Bildschirm.

Statement

„Revolution X“ ist ein billiges Machwerk, das kaum Anforderungen an den Spieler stellt. Wo der Arcade-Automat wenigstens noch mit einer Maschinenpi-stole als Joystick lockte, gerät die PC-Umsetzung vollends zur himmlischen Farce: Hundertschaften von NON-Kriegern werden im Nahkampf niedergemäht, und der Bodycount steigt ins Unendliche. Bestenfalls für Die Hard-/Aerosmith-Fans zu empfehlen!



Lang lebe Steve Taylor: Was ein echter Aerosmith-Fan ist, der richtet eigens für seine Lieblings-Kapelle einen liebevoll ausgestatteten Altar ein.

Im Klartext: Dieses Spiel ist ein einziges Gemetzel, ebenso einfalllos wie blutig in Szene gesetzt. Und das nicht einmal gut: Wenn einer der feindlichen NON-Kämpfer vom vorderen Bildschirmrand spurtet, ist er dank der groben Pixel kaum mehr als solcher zu erkennen.

Gebt ihnen Käfigel

Politisch unkorrekte Gimmicks wie die halbnackten GoGo-Girls in den Tanzkäfigen (wie pflegte AJ Bundy immer zu sagen: „Gebt ihnen Käfige, auf

daß sie tanzen!“), die es im Kugelhagel zu befreien gilt, kommen ebenso platt wie die als Raketenersatz verwendeten Aerosmith-CDs. Überzeugen kann bei „Revolution X“ außer dem soliden Soundtrack (16 der 17 Audio-Titel, darunter die MTV-Hits „Eat The Rich“ und „Dude Looks Like A Lady“, sind übrigens Audio-tracks!) allein das hervorragende Scrolling, das annähernd so etwas wie Spielfeeling aufkommen läßt. Einen Pluspunkt gibt es auch für die tadellose Steuerung: „Revolution X“ läßt sich auch mit Maus gut spielen.

Stefan Gnad ■

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
CD-ROM 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 2 MB	General MIDI
CD 22 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED
486 DX2-66, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Arcade Action	
Grafik	55%
Handlung	80%
Handling	70%
Spiele Spaß	34%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Accclaim
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Strike Force Centauri hat einen Auftrag!

... Ab zum nächsten Laden und kaufen!
Ein echter Hammer erwartet Sie! ...

PC Power, Boris Sander, 5/96, 89%

Sie auch!

... Die packende Hintergrundgeschichte
und der rasante Spielablauf fesseln für
lange Zeit vor den Bildschirm ...

PC Games, Oliver Menne, 5/96, 91%, Spiel des Monats

Kaufen!

TERRANOVA™

STRIKE FORCE CENTAURI



A Looking Glass
Technologies
Production

Verteiler: Rushware GmbH, Dammstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/80 71 11 • Prologit GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/7229 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-8475 Sevelen, Tel. 061/785 29 66, Fax. 061/785 12 22
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
© 1996 Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge, MA, Terra Nova, Looking Glass and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. All rights reserved.

Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.



FUNSOFT



Hier haben sich die Grafiker wieder voll verausgabt: Phantastische Licht- und Schatteneffekte erzeugen eine realistisch wirkende Traumwelt.



Mit dem Mauscursor geben Sie an, wohin Sie sich bewegen möchten; die Form und Position des Pfeils gibt an, in welche Richtungen man laufen kann.

Zork: Nemesis

Moderner Klassiker

Stellen Sie sich das Multimedia-Adventure Myst vor. Legen Sie auf die eine CD-ROM zwei weitere drauf, stellen Sie sich eine modernere Grafik-Engine und bessere Puzzles vor. Wenn Sie sich ein solches Spiel zusammenzimmern, haben Sie bereits eine ungefähre Vorstellung vom jüngsten Teil der Zork-Reihe.

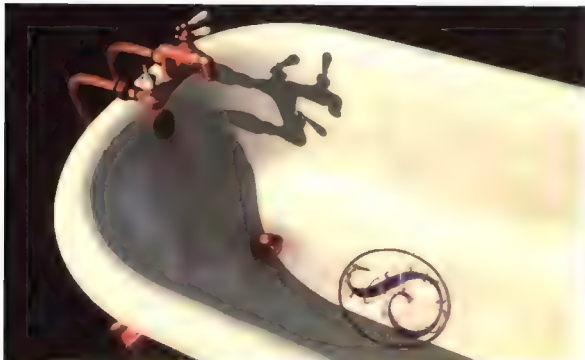
Die Forbidden Lands sind eine Welt, in der andere Naturgesetze gelten als in der unsrigen. Vier weise Alchimisten regierten das Land über viele Jahrhunderte mit magischer Kraft, bis sie eines Tages spurlos verschwanden. Wie sich herausstellt, hat der Rachedämon Nemesis die Forschungen der Ältesten seit vielen Jahren aufmerksam verfolgt und genau in dem Moment zugeschlagen, als diese endlich hinter das Geheimnis des ewigen Lebens gekommen waren. In vier gläsernen Sar-

kophagen werden ihre Seelen nun gefangen gehalten, während sich die Forbidden Lands allmählich in eine eisige Einöde verwandeln. Der Spieler beginnt sein Abenteuer auf dem Vorplatz genau jenes Tempels, von dem die heilige Macht der Alchimisten einst ausging. Um Nemesis zu schlagen, muß der Spieler eine Unzahl von Rätseln und Fallen knacken, die der Dämon in fünf verschiedenen Dimensionen für ihn vorbereitet hat. Mehr als 60 heftige Kopfnüsse aus den verschiedensten

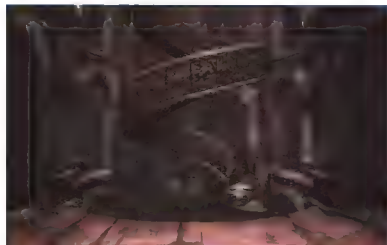
Wissensgebieten warten auf den Spieler. Manchmal tragen diese die Züge typischer Adventure-Puzzles, bei denen man Gegenstände am Punkt A aufammelt und am Punkt B zum Einsatz bringt. Meistens allerdings ist etwas mehr Grips gefragt: Kombinations- und Knobelaufgaben dominieren das Spiel, oft sogar in Verbindung mit Klang- und Musik-Rätseln, für die der Spieler ein gutes Gehör mitbringen sollte.

Innovationsfreudig

Der anfänglich gebrauchte Vergleich mit dem Verkaufsschlager Myst kommt nicht von ungefähr. Sowohl die surrealen nebligen Landschaften in 65.000 Farben als auch die Überblendungen von einer in



Ob in Schubladen oder in der Badewanne - Hinweise auf Lösungen finden sich praktisch überall.



Zauberhaft: Die neue 3D-Engine ermöglicht stufenlose Rotationen um die eigene Achse - kein Winkel eines Raumes bleibt dabei verborgen.

die nächste Location erinnern an das bekannte Adventure. Allen voran erstaunt die neue Z-Vision-Grafik-Engine, dank derer sich der Spieler an fast jedem Standort im Spiel um 360° um die eigene Achse drehen kann. Das Absuchen eines Raumes nach nützlichen Gegenständen macht bedeutend mehr Spaß, wenn der gesamte Raum ruckfrei am Bildschirm vorbeizieht, immer dann, wenn der Mauscursor den linken oder rechten Bildschirmrand berührt. Mehr noch: Parallel zur Raumgrafik scrollt auch die Klanguntermauerung am Spieler vorbei. Steht man beispielsweise neben einem Springbrunnen und dreht sich um seine Achse, so wan-

dert auch der Sound von links nach rechts - oder umgekehrt. Obwohl für Zork: Nemesis einig professionelle Schauspieler und ein bekannter Hollywood-Regisseur (Murder One; Akte X) engagiert wurden, sind die 50 Minuten Videomaterial eher nebensächlich. Über 95 Prozent des Spiels hält sich der Spieler in menschenleeren Räumen auf und sucht das Mobiliar, die Wandverkleidung oder seltsame mechanische Apparate nach versteckten Hinweisen ab. Während man zu Beginn des Spiels noch völlig orientierungslos ist, weiß man schon nach dem Lesen einiger herumliegender Schriftstücke aus dem Tempelinneren, wie schwer und komplex die gestellte Aufgabe ist: Es gilt nicht nur, die vier Alchimisten aus ihrer Gefangenschaft zu be-

Zork im Internet

Die Zork-Serie schart als eine der ältesten Spiele-Reihen natürlich ein Unmenge von fanatischen Anhängern um sich. Im World Wide Web sind wir auf die Suche nach den interessantesten Seiten gegangen. Die folgenden vier Adressen sollten jedem begeisterten Zork-Spieler geläufig sein:



The Unofficial Infocom Homepage

<http://www.csd.uwo.ca/Infocom/>

Da es die Firma Infocom als solche nicht mehr gibt, sucht man im Web vergeblich nach einer eigenen WWW-Seite. Wenn die Informationen auf der Activision-Seite (<http://www.activision.com/infocom/home.html>) nicht genügen, findet hier vielleicht, was er sucht. Der Autor der inoffiziellen Infocom Homepage widmet jedem Zork-Teil eine HTML-Seite.

The Zork Shrine

http://www.bf.rmit.edu.au/~s9205250/Zork_Shrine.html

Ein Kleinod für Zork-Spieler ist Foye's Zork Shrine. Hier finden Sie Lösungen, Interviews und HTML-Links zu allen Zork-Spielen. Als absoluter Zork-Fanatiker hat der Autor megabyteweise Info-Material angehäuft, das in einer solchen Fülle sonst nirgendwo anders zu finden ist.

The WebZork

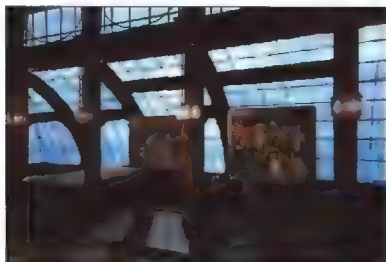
<http://www.ua.com/webzork.html>

Ein Dungeon-Adventure im Text-Modus erwartet Sie auf dieser WWW-Seite. Die ersten Schritte, um in das VR-Adventure einzusteigen, werden Ihnen unter der obigen Adresse erklärt. Anhand von Text-Kommandos wie „Open Door“ etc. läßt sich die Zork-Welt interaktiv erkunden. Wer die Telekom liebt und sich gerne stundenlang online im WWW aufhält, wird sich hier heimisch fühlen.

Zork: The Caverns of Doom

<http://ampere.scale.uiuc.edu/~boraski/zork/>

Auf dieser Web-Seite finden Zork-Fans die HTML-Umsetzung des Meretzky-Klassikers Zork: Caverns of Doom, das die Grundlage für das 1983 erschienene erste Zork-Spiel bildet. Anhand von HTML-Links kann sich der Leser durch das spannende Abenteuer klicken und die wichtigsten Entscheidungen - fast wie in einem Adventure - selbst treffen.



Wer im Glashaus sitzt, sollte erstens nicht mit Steinen werfen und sich zweitens die ausgestellten Gemälde genauer ansehen.



Auf den ersten Blick läßt sich noch nicht erahnen, wozu dieser bizarre Altar dient; auch hier hilft nur logisches Kombinieren und gute Beobachtungsgabe.



Kurze Zwischensequenzen helfen Ihnen gelegentlich auf die Sprünge.



Die Symbole auf dieser Scheibe müssen richtig gedeutet werden.



Dieses Buch enthält Andeutungen auf mysteriöse Vorgänge und Orte.



Die Apparatur am Fuß der Wendeltreppe gibt Rätsel auf: Wenn Sie allerdings die Umgebung aufmerksam absuchen, werden Sie schnell herausbekommen, wie Ihnen diese Anlage den Zugang zu anderen Gebäudeteilen ermöglicht.

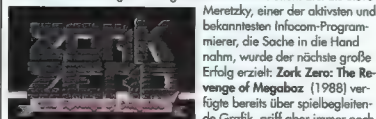
freien, sondern auch, ihnen die Macht über die vier korrespondierenden Naturgewalten (Feuer, Wasser, Erde und Luft)

zurückzugeben. Dafür muß der Spieler gefährliche Reisen in vier andere Dimensionen unternehmen und dort jeweils ein weiteres, eigenständiges Adventure lösen. Daß Zork: Nemesis nicht zwischen Mittagessen und Kaffeetafel zu lösen ist, dürfte klar sein. Ein fortgeschrittener Adventurer wird weit über 40 Stunden beschäftigt sein, wenn er das Spiel ohne Hilfestellung meistern will.

Unter-Option, die die vielen gesprochenen Kommentare im Klartext einblendet. Da manche Rätsel auf Hinweise bauen, die der Spieler nur aus den Videoclips beziehen kann, ist ein deutschsprachiger Spieler oft auf mehrmaliges Hören angewiesen. Eine synchronisierte Fassung ist bereits in Arbeit, läßt aber noch bis Ende Mai auf sich warten - wer gleich jetzt ins Zork-Universum abtauchen will, sollte also ein Wörterbuch parat halten. Die Ankündigung, Zork: Nemesis würde nur auf Windows 95-Rechnern laufen, kann jetzt glücklicherweise widerrufen werden. Wer sich die Installation des 32 Bit-Betriebssystems sparen will, kann alternativ auf eine DOS-Version

Die Zork-Story

Im Jahre 1981 konnten Computerbesitzer zum ersten Mal in die unterirdische Welt von Zork hinausstiegen. Zur damaligen Zeit, als Computersysteme mit 64 KByte Hauptspeicher noch als Luxusartikel galten, waren Grafik und Sound keine Voraussetzung für ein erfolgreiches Spiel. Im ersten Teil der Zork-Trilogie, **The Great Underground Empire**, konnte der Spieler insgesamt 110 verschiedene unterirdische Räume erkunden. Da am Bildschirm nur einfacher Text zu sehen war, mußte man aus einem Wortschatz von fast 700 englischen Begriffen Sätze bilden (WALK WEST, TAKE THE WREST etc.), um der Lösung Schritt für Schritt näherzukommen. Auch in **Zork II: The Wizard of Frobo** (1982) und **Zork III: The Dungeon Master** (1982) wurde das Text-Parsersystem beibehalten, das inzwischen zu einer Art Markenzeichen für den Hersteller Infocom geworden war. Nach einer langen schöpferischen Pause erschien 1987 endlich eine weitere Fortsetzung, **Beyond Zork: The Coconut of Quendor** konnte mit dem Erfolg der Trilogie leider nicht mithalten. Erst als Steve



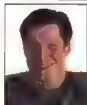
auf eine Abwandlung des bewährten Text-Parsers zurück. Vor der Übernahme Infocoms durch Activision hörte man lange Zeit nichts mehr von Zork. Erst 1993 folgte mit **Return to Zork** ein neuer Knüller. Return to Zork spielt 700 Jahre nach dem Zusammenbruch der unterirdischen Zork-Reiche und verblüffte als eines der ersten PC-Spiele mit Filmclips und gerendeter Grafik. Seit seinem Erscheinen vor drei Jahren sind weltweit über eine Million Exemplare des Programms verkauft worden.

Englisch-Kauderwelsch

Trotz der eingebauten Hint-funktion, die zu jedem gestellten Puzzle einige mehr oder weniger nützliche Hinweise bereithält, vermißt man eine

Statement

Fein, fein, was uns Activision da aufgetischt hat. Eine der ältesten Adventure-Reihen der Welt hätte wohl auch keine laue Fortsetzung verdient. Zork: Nemesis kann durch seine mystische Handlung, die vielen Puzzles und ausgeklügelte Technologien überzeugen. Obwohl die Käufer-Zielgruppe wohl am ehesten in Richtung Myst zu finden ist, kann Zork auch den Liebhaber klassischer Adventures begeistern - falls diese Trennung des Adventure-Genres überhaupt noch gültig ist. Activision zeigt, daß Videoclips und Rendergrafik nicht immer eine Spielspaß-Bremse sind.





Klappstühle auf der Bühne, Notenständer, Instrumentenkoffer: Ihre Recherchen führen Sie auch in diesen offenbar fluchtartig verlassenen Konzertsaal.



Zork: Nemesis zeigt eindrucksvoll, wie hochauflösende gerenderte Grafiken auszusehen haben: Sorgfalt bis ins Detail und faszinierende Effekte.

des Spiels zurückgreifen, die von Activision auf die selbe CD-ROM gepackt wurde. Rechner der Pentium-Klasse werden übrigens von beiden Versionen bevorzugt - hier gibt es neben dem Geschwindigkeitszuwachs gegenüber 486ern auch noch zusätzliche Hintergrund-Animationen zu sehen.

Thomas Borovskis ■

**SPECS &**

VEA	Tastatur
5VEA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 35-80 MB	General Midi
CD 1.500 MB	Audio

REQUIRED

**486/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM**

RECOMMENDED

**Pentium 75, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM**

MULTIPLAYER**keine Multiplayer-Option**

RANKING

Adventure	
Gravik	91%
Gravik	91%
Handlung	79%
Spieldesign	89%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Magic

Entertainment

...online with the future

[illegible]

SUPER PREIS HITS !!

7th Guest 4A	19.95
<i>House in the Dark 7</i> dt	30.95
Burns 13 dt	19.95
Civilization 4A	34.95
Crusade 10A	19.95
Deedee's Economics dt	28.95
<i>Die Diefster</i> dt	28.95
Disc 2: Battle for Ararat dt	29.95
FFA Classic Classic dt	28.95
Grand Prix 1 dt	19.95
Guinea 10A	19.95
Great Prix dt	34.95
Indiana Jones 4 dt	32.95
Infano dt	29.95
<i>Kings Quest 7 dt (WFF)</i>	34.95
Little Big Adventure Classic	29.95
Little Big Adventure Classic dt	29.95
Magic Carpet Plus Classic dt	29.95
Magic Carpet 2-Day of .. dt	29.95
Master of Magic dt	30.95
Master of Magic dt	30.95
NHL 95 Classic dt	29.95
Police Quest 4 dt	21.95
Rebels and	18.95
Syndicate Plus dt	29.95
System Shock dt	29.95

* : Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
können aber inzwischen erschienen sein, Vorbestellung möglich! Stand 12.04.05
Verlänger: d=komplett deutsch dA=deutsche Anleitung av=englische Version
Alle Komplettlösungen von Hint Shop und Magic Line erhältlich!!!

Telefonische Bestellannahme:

(12 00 00) 11 11 05

(0 20 66) 5 41 64

(828 88) 841 84

von Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Tel.: 030 25 32 32 32

Member: \$1,571.88 Dues/Year Members

Moersstr. 61, 47158 Duisburg-Hamborn

Der Versand erfolgt per Nachnahme (DM 0,20 + DM 3,- MwSt) oder per Vorbezug (DM 0,90). Ab einem Bestellwert von DM 250,- bitten wir grundsätzlich

versandkostenfrei! Abozustellung nur gegen Vorkauf (+DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, für bestellte und nicht angenommene Ware

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Schriftlicher Gewerbeschein erforderlich!

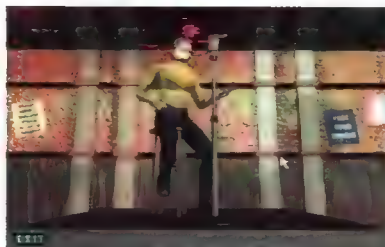
Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler

Ein eigenes Musikvideo zusammenstellen, davon hat nicht nur der geneigte Rockfan schon seit Jahren geträumt - Total Distortion bietet diese Möglichkeit. Ganz wichtig dabei: Statt langweiliger Synthesizer-Loops röhrt hier endlich mal ordentlich die Stromgitarre aus den PC-Boxen.

Nachdem der wahre Rocker im Hauptmenü erstmal alle vier Kanäle auf „hard“ gestellt und den Lautstärkeregler ganz nach rechts gefahren hat, kann das schräge Abenteuer beginnen. Es ist eine wahre Freude, welche Geräusche und Klangketzen die Programmierer von Pop Rocket aus der heimischen Soundkarte kitzeln. Massenweise abgedrehte Samples, Effekte und immer wieder kreischende E-Gitarren - da macht die Erkundung der fremden Dimension gleich doppelt Spaß! Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Videoproduzenten und läßt sich mitamt seines bestens ausgestatteten Wohnturms in die „Distortion Dimension“ teleportieren, wo kürzlich eine Fülle von lautem Gitarrenlärm

Total Distortion

Spielwiese



Jetzt tanzen alle Puppen, macht auf der Bühne Licht: Bis man sein erstes Konzert vor freiwilligen Zuhörern geben darf, ist es ein langer Weg.

geortet wurde. Um nun irgendwann auf die Erde zurückkehren zu können, muß dort interessantes Material für Musikvideos zusammengetragen werden.

Mahlzeit!

Wenn die Clips dann vor Ort gedreht und an die TV-Produzenten auf der Erde verkauft sind, darf die erste Million auf's Konto fließen. Es besteht freilich auch die Gefahr, völlig abgebrannt in dieser fremden Dimension zurückzubleiben und entweder zu verhungern oder von bösartigen Eingeborenen aufgefressen zu werden.

Für Kurzweil ist gesorgt: Schon allein im eigenen Personal Media Tower gibt es allerhand zu entdecken. Die Bücherei zum Beispiel, in der sich neben allerlei mehr oder weniger nützlichen Informationen auch Puzzles und Mini-Spiele finden, die es ruckzuck zu lösen gilt. „Games within Games“ heißt das im Fachjargon und ist bei Total Distortion klasse gelöst. Witzig ist auch der Besuch der Bordküche: Dort kann sich der Spieler nicht nur einen Burger nach eigenem Gutdünken belegen lassen, sondern auch seinen Lieblings-Sofdrink kreieren.

Stefan Gnad ■



An diesem Mischpult können Sie Ihre selbstgedrehten Videos ansehen.



In Ihrem Wohnsilo befinden sich u. a. die Bibliothek und die Küche.

Statement

Halbwegs satteltest in Englisch sollte man schon sein, wenn man sich auf dieses verrückte Abenteuer einläßt - notfalls hilft ein Griff zum Wörterbuch. Total Distortion verbindet die MTV-Hektik mit Monty Python's „Spät The Looney“-Witz und versetzt das Ganze mit einem Schuß Day of the Tentacle. Frocks und solche, die es werden wollen, finden hier eine Spielwiese zum Austoben.



Wenn Sie den „Personal Media Tower“ betreten, treffen Sie bereits auf die ersten Gegner. Vor allem dieser Krabe zieht ganz andere Saiten auf.

SPECS & TECHS	
VEA	Testatur
SVGA	Maus
OS/2WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	General Midi
CD 643 MB	Audio
REQUIRED	
486 DX-33, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 60, 16 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	70%
Sound	80%
Handling	70%
Spieldauer	71%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Ninjabase
Preis	ca. DM 100,-
LO-Advantage	sehr gut

THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES

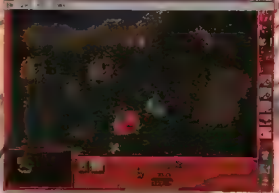
Hinterlassen Sie
Ihre Spuren im
Sand der Zeit!



Sie übernehmen die Macht in
Zivilisierte Städte & Expans...



Während Sie die Welt um sich herum erkunden, finden
Sie Schatzkammern, die Sie aufbauen und andere
Zivilisationen, die Sie vielleicht erobern können.



Finden Sie in den Geschichtsbüchern Spuren Ihres glori-
reichen Imperiums? Oder erinnert man sich nur an Sie?

Fordern Sie Ihren Multimedia-Katalog
auf CD-ROM gratis an!

Name : Vorname :

Adresse :

PLZ Wohnort :

Schicken Sie diesen Coupon an:
COKTEL/SIERRA Deutschland
Robert Bosch Str. 32
63303 Dreieich Deutschland

SIERRA

© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® und "sierra" sind eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Tomcat Alley

Cool, Man?

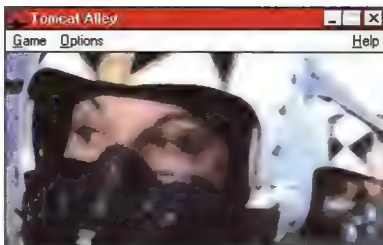
Sega möchte nun auch auf dem PC Fuß fassen. Ob ihm das mit Tomcat Alley gelingt, bleibt abzuwarten. Der Erfolg hängt u. a. davon ab, wie viele PC-Spieler Spaß daran finden, ihre Intelligenz vor dem Einschalten des Computers an der Garderobe abzugeben...

Of it ist es ja so, daß die „coolsten“ Zeitgenossen auch diejenigen sind, denen es besonders schwer fällt, bis drei zu zählen. Bei dem Protagonisten von Tomcat Alley muß es sich um einen solchen Kerl handeln: cool bis in die Zehenspitzen, zusammengekniffene Augen und ein

Gang wie John Wayne in seiner besten Zeit - nur hat er fünf Jahre nach Gorbatschow immer noch nicht kapieret, daß der Kalte Krieg zwischen Rußland und den USA längst Geschichte ist. Und so jagt er mit seiner Fliegerstaffel unverdrossen einem russischen General nach, der sich in Mexiko eingenistet hat, um die westliche Welt mit chemischen Waffen in die Luft zu blasen.

FMV-Autopilot

Da unser cooler Fighter-Pilot nicht besonders hell im Kopf ist, hat man ihm sämtliche Möglichkeiten entzogen, seinen Jet selbst zu steuern. So torkelt er nun hilflos durch erschütternd schlechte Filmsequenzen, in denen es lediglich darauf ankommt, im richtigen Moment auf die richtige Stelle des Bildschirms zu klicken. Auf diese



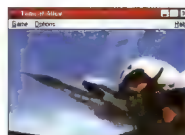
Besonders ernüchternd ist in Tomcat Alley, daß nicht jeder Level mit komplett neuen Videossequenzen aufwartet. Bei den häufigen Wiederholungen stellt sich dann auch recht schnell Langeweile ein.

Weise erledigt man den Funkverkehr mit seinen Flügelmännern, wählt Waffen aus oder versucht, vor feindlichen Raketen in Deckung zu gehen. Hat man dann schließlich einen feindlichen Jet erwischt, tut's zur Belohnung einen großen Knall. Wer bis jetzt glaubte, Computerspiele hätten etwas mit Taktik zu tun, der kann sich nun eines besseren belehren lassen. Bemerkenswert, mit welcher Konsequenz die Designer um jedes Feature, das dem User eine Spur von eigenständigem Handeln abverlangt, einen riesigen Bogen gemacht haben.

Herbert Aichinger ■



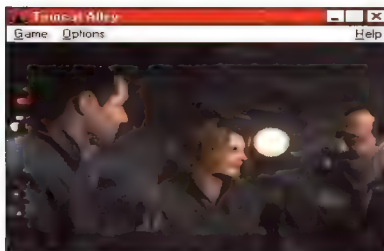
Getroffen! Die Explosionseffekte sind noch das Spektakulärste.



Immerhin kann Tomcat ein paar interessante Blickwinkel bieten.

Statement

Ein Computerspiel, das von A bis Z aus schlechten Videossequenzen mit drittclassigen Schauspielern besteht - das hat uns gerade noch gefehlt! Zumal der Spieler kaum Eingriffsmöglichkeiten hat - ein Klick hier, ein Klick da, und schon ist man im nächsten Level! Für wie dumm halten einen die Entwickler dieses Machwerks eigentlich?



Nach dem erfolgreichen Einsatz herrscht eine gelöste Stimmung in der Truppe, und unsere Pilotin steht im Zentrum des Interesses.

SPECS & TECS

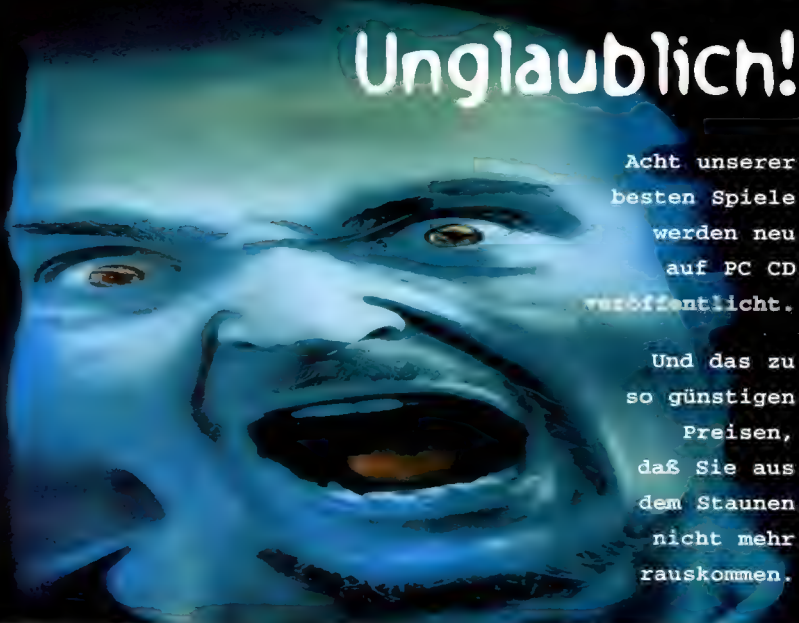
VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB General Midi
CD	572 MB Audio

REQUIRED	
486DX2/66	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium	16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM	

MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

Adventure	
Grafik	54%
Sound	62%
Handling	51%
Spielespaß	18%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 70,-
CD-Advantage	sehr gut

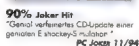
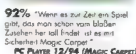
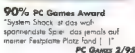
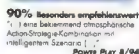
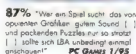
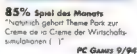
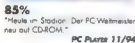


Unglaublich!

Acht unserer
besten Spiele
werden neu
auf PC CD
veröffentlicht.

Und das zu
so günstigen
Preisen,
daß Sie aus
dem Staunen
nicht mehr
rauskommen.

Und das zu
so günstigen
Preisen,
daß Sie aus
dem Staunen
nicht mehr
rauskommen.

[illegible]

Spud

Spielzeugkiste

Spud ist ein kleiner Junge, dem sein Opa, ein Spielzeugmacher, abhanden gekommen ist. Hinter der Sache steckt Dr. Chillblane, der mit Hilfe von Opas Spielzeugmaschine die Weltherrschaft übernehmen will. Also macht sich Spud auf, seinen Großvater zu suchen und dem Bösewicht das Handwerk zu legen.

Ein dümmlicher Plot? Gewiß, aber das ist man im Computerspiele-Bereich ja schon fast gewöhnt - und oft genug läßt gutes Gameplay schließlich die Story zur Nebensächlichlichkeit verkommen. Nicht so bei Spud: zwar verspricht die Verpackung ein aufregendes „360° Interactive Game“ und scheut sogar vor Vergleichen mit *Myst* nicht

zurück, aber die Wirklichkeit sieht dann doch um einiges trostloser aus.

Bereits im Intro läßt die grobe VGA-Grafik keine rechte Freude aufkommen, und die Soundsamples der Sprachausgabe sind derart undeutlich und verzerrt, daß man schon sehr genau hinhören muß. Auch mit den „atmosphärischen Musikstücken“ ist es nicht so weit her, denn sie sind meist sehr kurz und werden gnadenlos so oft wiederholt, bis man in eine andere Location wechselt.

Halbgare Features

Spud enthält eine ganze Reihe an Features, die in dieser Art bislang noch nicht oft in Computerspielen zu sehen waren. So hat der User die Möglichkeit, die 3D-Umgebung der ca. 200 Orte in einer stufenlosen 360°-Rundum-Sicht in Augenschein zu nehmen und im 3D-Inventory aus vorhandenen Items neue Charaktere zusam-



Nur wer es verstanden hat, den Gummi-Elch zum Leben zu erwecken, darf eine Schlittenfahrt durch die Lüfte unternehmen.

menzubasteln. Wenn man ferner mit einer der witzigen Comic-Figuren ein Gespräch beginnt, muß man es sich nicht an Ort und Stelle zu Ende anhören, sondern kann während der Unterhaltung die Gegend weiter erforschen.

Doch was nützen all die Features, wenn sie nur halbherzig umgesetzt werden? Im Grunde handelt es sich bei Spud nämlich um ein stinknormales Adventure der einfachsten Sorte: Räume nach Items absuchen, Items einsammeln und gegebenenfalls miteinander kombinieren, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen...dabei sind

die gebotenen Puzzles derart bieder, daß jeder, der vorher schon einmal ein Top-Adventure in den Fingern gehabt hat, nur ein müdes Lächeln für sie übrig hat.

Spud hätte sicherlich ein abgefahrenes surrealistisches Abenteuer werden können, wenn man das Programm nicht derart auf „kindlich“ getrimmt hätte. Für Kinder ist Spud nämlich aufgrund einiger brutaler Szenen und der „coolen“ Sprüche, die so manche Figur mit ihrem losen Mundwerk abläßt, auch nur bedingt geeignet. Schade um die vertane Chance!

Herbert Aichinger ■



Skurriile Charaktere bevölkern in Spud die Szenerie.



Manche Figuren sparen nicht mit nützlichen Tips.

Statement

Anscheinend war man sich bei Alternative Software nicht ganz schlüssig, für wen man Spud eigentlich entwickeln will. Auf den ersten Blick sieht es wie ein typisches Kinderprogramm aus, enthält jedoch Szenen, die ich aufgrund ihrer Brutalität meinen Söhnen nicht vorsehen würde. Für ausgewachsene Abenteurer ist Spud jedoch zu einfach und auch zu albern. So fragt man sich, wer Spud überhaupt spielen soll!?



SPECS & TECS

VEA	Testatur
SVEA	Maus
DO5WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midl
CD 261 MB	Audio

REQUIRED

486SXSD, 4 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486DX2/66, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

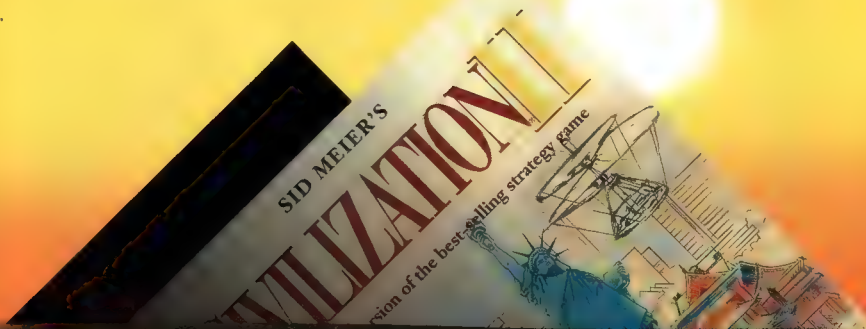
RANKING

Adventure

Grafik	62%
Handbuch	52%
Handling	65%
Spieldspañ	55%

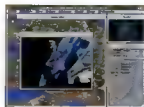
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Game Tech
Preis	ca. DM 89,95
CD-Advantage	gut

DER AUFSTIEG EINER NEUEN ZIVILISATION



Sid Meier's Civilization® II ist die ultimative Version des meistverkauften Strategiespiels aller Zeiten.

Sie treffen neue Völkerstämme, entwickeln neue Technologien - alles in SVGA und in einer neuen, stufenlos zoombaren, isometrischen 3D-Darstellung.



Sie entdecken neue Weltwunder - in Videosequenzen erwachen Leonardo da Vincis Werkstatt, die Freiheitsstatue und Marco Polos Botschaft zum Leben.

Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse und erleben Sie in vorgegebenen Szenarien die bewegtesten Epochen der Menschheitsgeschichte.

Eine neue Stufe in der Evolution der Strategiespiele ist erreicht - Civilization III!



UPGRADE-COUPON

Bitte senden Sie Ihre original Civilization-Disketten (oder CD) und einen Verrechnungsscheck über DM 70,- an folgende Adresse:
MPS Software Distribution GmbH, Kennwort "Civilization 2",
Bartholomäusweg 31, D-33334 Gütersloh

MICROPROSE

Spectrum HoloByte/MicroProse
World Wide Web Site. <http://www.microprose.com>.

LEBENSARTEN ERHALTEN: CIVILIZATION II: MUNDARTEN VERBODEN!

Space Hulk für Windows 95

Aliens im Fenster

Lange hat es gedauert, nun ist es endlich soweit: auch unter Windows lassen sich Monster in 3D-Labyrinthen bekämpfen. Das ehemals zweidimensionale Strategiespiel Space Hulk wurde von Electronic Arts einer Generalsanierung unterworfen, bis es schließlich ein reinrassiges 3D-Aktionspiel wurde.

Dank Direct-X können auch unter Windows 95 Spiele fast direkt auf Grafik- und Soundkarte zugreifen. Nur eine dünne Treiberschicht sorgt für Sicherheit und Zugriff auf spezielle Features der Hardware - vorausgesetzt, ein Direct-X-Treiber ist vorhanden. Da dies fast nie

der Fall ist, werden Standardtreiber verwendet, die alle Beschleunigerfunktionen der Hardware lahmlegen und so das Prinzip ad absurdum führen. Auch Space Hulk leidet unter den Windows-Mängeln: das kurzweilige Spiel gehört nicht zu den schnellsten und produziert auf diversen Grafikkarten haarsträubende Grafikfehler. Die Grafiktechnik, die auch nahegelegene Objekte detailreich und ohne Pixelhaufen darstellen kann, verliert so stark an Wert.

Space Hulk ist kein Spiel wie andere 3D-Aktion-Spiele: in 64 Missionen muß man versuchen, vier Roboter durch verschlungene Gänge zu lotsen, sie selbst oder per Fernsteuerung diverse Aufgaben wie etwa Patrouille, Gegenstand aufnehmen etc. erledigen zu lassen. Die Missionen sind teils recht schwierig zu meistern, da



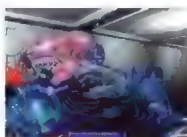
Auch in großer Nähe noch erkennbar: diese Aliens gehören sicherlich nicht zu dem Personenkreis, mit dem man abends sein Bier trinkt.

die kräftig gebauten Gegner eine gewisse Intelligenz zu besitzen scheinen und die eigenen Roboter nur das tun, was ihnen aufgetragen wurde.

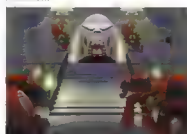
Veni, Vidi, Visa

Wer eine Vorliebe für einfach gestrickte Ballerspiele hat, ist mit Space Hulk nicht gut beraten. Aber auch wer den Vorgänger mochte, wird an der Neuauflage wenig Freude haben. Das Aktionspiel richtet sich an diejenigen unter uns, die auch in der Freizeit freiwillig denken.

Harald Wagner ■



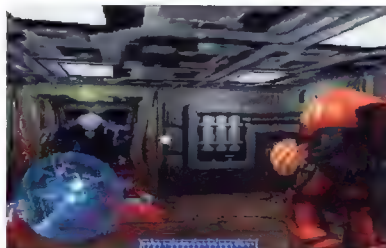
Den verschiedenen Gegnern ist nur mit individuellen Strategien beizukommen.



Gut gebieft ist halb gewonnen: nur wenige solcher Animationen füllen die CD-ROM.

Statement

Wir Tester mögen mehr 3D-Aktion-Spiele sehen als andere Menschen, dennoch habe ich das Gefühl, das Genre ist mittlerweile ausgezehrt. Man schleicht halt durch die Gänge und bekämpft ein paar Aliens - kein Rätsel, keine plötzliche Wendung der Story sorgt für Abwechslung. Um das strategische Können zu testen, eignen sich andere Spiele einfach besser



Den meist hordenweise angreifenden Gegnern sollte man nicht alleine begegnen. Die Landkarte dient dem Steuern der eigenen Mitsstreiter.

SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD	0 MB
General MIDI	
CD	650 MB
Audio	

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 8 Spieler im
IPX-Netzwerk

RANKING

3D-Aktion	
Grafik	80%
	70%
Handling	77%
Spitzetapad	67%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Die apokalypse
riecht nach Metall...

...aber die Menschheit ist noch nicht am Ende!

EARTHSIEGE 2



- Neue Eindrücke mit den Razor-Missionen
- Sehr abwechslungsreiches 3D-Terrain (Mond, Wüste, Stadt)
- Musik in CD-Qualität und phantastische Soundeffekte für totalen Realismus
- 45 Missionen nehmen mit 9 komplett selbst auszurüstenden HERCs immer wieder einen anderen Verlauf
- Hochauflösende Grafiken in SVGA
- Vereinfachtes Cockpit für schnell erlernbare Steuerung
- Atemberaubende Filmsequenzen und Explosionseffekte

Wenn Sie jemals in ein

fantastisches
Spielzeug-
Welt ausgereist sind,
dann werden Sie
ausgewachsenen Simi-
len die Welt der
EARTHSIEGE 2
nicht mehr
entgehen!

Fordern Sie Ihren Multimediale Katalog auf CD-ROM gratis an!

Name: _____
Adresse: _____
Telefon: _____
Vorname: _____

Sierra Games Center
Gabel, Sierra Games Center
Rhein-Str. 12
53349 Sankt Augustin
02241 2001001

S I E R R A

PBA Bowling

Zum Kugeln

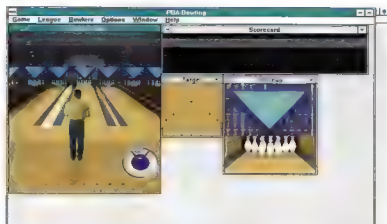
In der Rubrik „Abkürzungen, die die Welt nicht kennt“, stellen wir Ihnen in diesem Monat die PBA vor - PBA wie „Professional Bowlers Associations“. Unter der Federführung der Vereinigung kegelnder Amerikaner entwickelte Bethesda Softworks eine Bowling-Simulation unter Windows.

Für die einen ist es die Krönung einer stressigen Arbeitswoche, für andere ähnlich spannend wie Hallenhalma oder Rasenschach: Trotz stetig wachsender Fangemeinde und Olympia-Ehren ist Bowling das geblieben, was es immer war - eine Disziplin, die

man doch eher aus gesellschaftlicher denn aus sportlicher Motivation gepflegt. Wen es auch am PC in den Fingern juckt, der darf sich jetzt bei PBA Bowling austoben. Das Programm simuliert eine Bowling-Bahn, die alle gängigen Spielvarianten zulässt. Doch die Sache hat einen Haken: Der auf vier Fenstern parallell laufenden Simulation fehlt es an Langzeitmotivation.

Schwebende Kegel

Recht schnell hat der Spieler nämlich genau die Einstellung herausgefunden, mit der bei jedem weiteren Schub alle neuere fallen und muß feststellen, daß zwischen der Realität und PBA Bowling Welten liegen. Ärgerlich ist auch die lieblose Aufmachung des Pro-



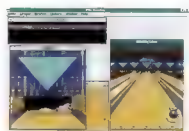
Ähnlich wie bei einer Golf-Simulation bestimmt man mit gut getrimmten Mausklacks den Schwung und die ungefähre Richtung der Bowling-Kugel.

Statement

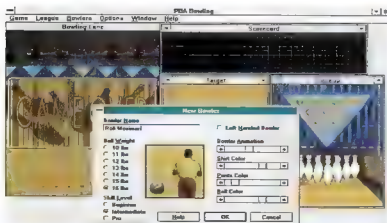
Bowling-Fans werden natürlich jubeln. Fakt ist aber, daß PBA Bowling keine ernstzunehmende Alternative für einen zünftigen Kegelabend darstellt. Das versprochene „Es ist Freitagabend auf Deiner Lieblingsbahn“-Feeling kommt bei DER schludrigen Präsentation garantiert nicht auf. Sorry, der Durchbruch des Cyberbowling wird wohl noch ein Weilchen auf sich warten lassen.



Alle neuen: Das elektronische Display zeigt die umgeworfenen Kegel.



Die Fenster dürfen beliebig über den Bildschirm verteilt werden.



Ein Feature, das uns gerade noch gefehlt hat: Bei PBA Bowling können Sie die Farbe der Kugel dem Shirt des Bowlers anpassen.

SPECS & TECS

VGA / Tastatur	SVGA / Maus
DirectX 3.1 / Joystick	WIN 95 / SoundBlaster
HD 13 MB / General Midi	CD 23 MB / Audio
REQUIRED	
486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

Sportspiel	
Grafik	60%
Sound	30%
Handling	75%
Spieldauer	31%
Spiel	
Handbuch	englisch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft

Wunsch versenden wir ohne Aufpreis

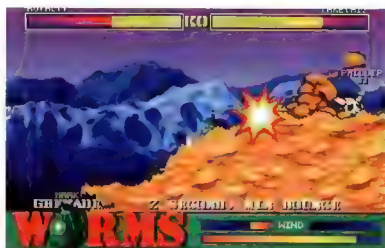
Worms Reinforcements

Wurmfortsatz

Mit der Zusatz-CD zu ihrem explosiven Wurmierspiel zeigen die Entwickler von Team 17, wie ersprießlich es sein kann, den Kontakt zu seinen Kunden zu pflegen. In dem halben Jahr seit dem Erscheinen von Worms waren die Spieler jedenfalls nicht untätig und schickten fleißig Anregungen ein, die nun zum Teil ihren Weg auf die Reinforcements-Disk gefunden haben.

Über mangelnde Resonanz kann sich Team 17 wahrlich nicht beklagen: Es gibt im Internet eine ganze Reihe von inoffiziellen Seiten, auf denen sich User ihre eigenen Gedanken zum Thema Worms machen. Natürlich unterstützt Team 17 derartige Aktivitäten nachhaltig, tra-

gen sie doch dazu bei, dem Spiel zu noch größerer Popularität und noch mehr Anwenderfreundlichkeit zu verhelfen. Worms Reinforcements hat es demnach ganz schön in sich: hier handelt es sich einmal um eine Zusatz-Disk, die nicht nur die obligaten Zusatzlevels umfaßt, sondern darüber hinaus eine ganze Menge von wirklich sinnvollen Erweiterungen bietet. Nett, aber weniger spektakulär sind die sechs neuen Audio-Tracks und die Speech-Packs, die schon in den Ur-Worms eher mäßiger Qualität waren. Interessanter erscheint da schon die Möglichkeit, nun eigene Sprach-Samples zu integrieren und per Malprogramm selbst völlig frei neue Levels zu kreieren. Besonders zu begrüßen sind die neuen Multiplayer-Features



Explosiv geht es allemal zu in Worms, auch wenn die Grafiken nicht unbedingt der Weisheit letzten Schluß darstellen. Mit Reinforcements hat man nun die Möglichkeit, seine Kampftrikik noch weiter zu verfeinern.

für die Würmerjagd im Netzwerk oder per Modem. Einzelspieler hingegen werden sich über den Missionsmodus freuen, in dem man Aufgaben von allmählich ansteigendem Schwierigkeitsgrad zu meistern hat.

Auch die Verbesserungen im Detail sind nicht zu verachten: so kann sich jetzt unter den Bomben gelegentlich ein Blindgänger befinden, und neue Waffen sorgen unter anderem dafür, daß feige Würmer, die sich einfach in die Erde buddeln, nicht mehr ungeschoren davonkommen...

Herbert Aichinger ■



Wer will, kann sich nun auch eigene Levels im PCX-Format kreieren.



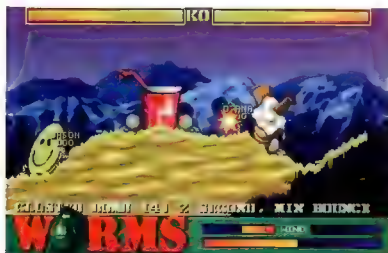
Der Spieler darf jetzt sogar selbst seine Wurmprüche sampeln.

Statement

Endlich wieder mal eine Erweiterungs-CD, bei der man nicht das Gefühl hat, abgezockt zu werden! Worms



Reinforcements bietet so viele neue Features, daß man sie auf einer Seite gar nicht alle aufzählen kann. Für alle begeisterten Worms-Spieler stellt die Disk sicherlich eine lohnenswerte Investition dar.



Die Worms-Welten werden für jede Runde per Zufallsgenerator aus einer Vielzahl von abgefahrenen Versatzstücken neu zusammengebastelt.

SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVEA	Maus
DOMWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	1 MB General Mail
CD	112 MB / Audio

REQUIRED
486SX25, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX400, 8 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Netzwerk, Modem

RANKING

Strategie-Geschicklichkeit	
Grafik	74%
	69%
Handling	91%
Spiele Spaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Team 17
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	sehr gut

SID MEIER'S

CIVILIZATION III

Die ultimative Version des Strategiespiel-Bestsellers



zum Korona-Preis
von DM 89,90



MICROPROSE

Jetzt bestellen!

Telefon: 05241 - 1828
Fax: 05241 - 13043
T-Online: * Korona #
E-Mail:
Direct428@AOL.COM

oder schriftlich bei
Korona Soft
Postfach 3115
33261 Gütersloh

F1 Manager 96



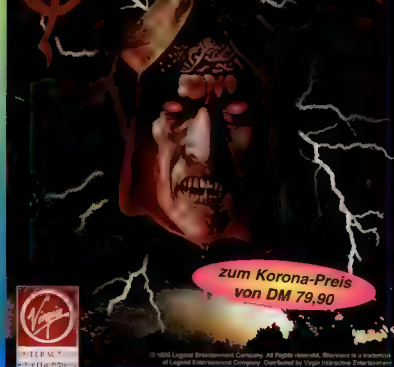
zum Korona-Preis
von DM 79,90

SOFTWARE 2000

Zahlen Sie per
Eurocard, Visa Card, Diners
Club, American Express oder
Euroscheck,
zzgl. DM 6 Versandkosten

Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 6
Versandkosten + Nachnahme-Gebühr
Auslandslieferung incl. Mehrwertsteuer
und nur gegen Vorkasse. Titel und
Preisangaben unter Vorbehalt.

SHANNARA



zum Korona-Preis
von DM 79,90



© 1996 Legend Entertainment Company. All Rights reserved. Shannara is a trademark
of Legend Entertainment Company. Created by Virgin Interactive Entertainment
Company Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises



zum Korona-Preis
von DM 89,90



The Rise and Rule of Ancient Empires

Kulturschock

Beflügelt durch die Lobeshymnen auf den SimCity 2000-Clone Caesar 2, hat Sierra den nächsten Klassiker im Visier: Ancient Empires ist eine Art „Civilization light“, das neben den gerenderten SVGA-Bauwerken auch noch mit seiner Multiplayer-Tauglichkeit glänzt.

Chinesen, Ägypter, Mesopotamier, Griechen, Kelten und Inder - das sind die sechs antiken Zivilisationen, die zur stärksten Macht in Europa bzw. Asien aufsteigen wollen. Städte werden gegründet und ausgebaut, neue Waffen und Techniken entwickelt, Handelsrouten eingerichtet und Soldaten ausgebildet. All dies geschieht runden-

weise auf einer scrollbaren Karte im CivNet-Look, die das Territorium von oben zeigt. Wenn Sie an der Reihe sind, lassen Sie Fußtruppen, Siedler, Reiter und Segelschiffe über das Terrain und erkunden so nach und nach das anfangs abgedunkelte Einzugsgebiet Ihrer Feinde. Ein Klick auf eine Siedlung genügt, um eine Stadtansicht mit gerenderten SVGA-Gebäuden einzublen- den, wo sich die Nahrungsverteilung und die Forschungs- Schwerpunkte regulieren lassen; wenn Sie z. B. dem Bau- sektor mehr Kapazitäten zu- weisen, können Sie schon bald Tempel, Akademien, Kasernen und Stadtmauern konstruieren.

Zivildienst

Die Langzeitmotivation von Civilization 2, das auch nach mehreren Wochen und Monaten Spielzeit nichts von seiner Attraktivität einbüßt, erreicht Ancient Empires schon deshalb nicht, weil sich die Designer weitgehend an die historischen



Déjà vu: Kleine Icons symbolisieren die Städte und Einheiten. Die Übersichtskarte in der linken unteren Ecke zeigt die bereits erforschten Gebiete.

Vorgaben gehalten haben. Als ägyptischer Pharao werden Sie deshalb nie in die Verlegenheit kommen, Ihrem Gegner eine Atombombe schicken zu können oder eine Eisenbahnlinie zwischen Kairo und Alexandria einzurichten. Aber auch bei den Statistiken und Analysen schneidet das Programm bescheiden ab: Im Vergleich zur brillanten „Civlopädie“-Funktion ist die notwendige Help-Datei von Ancient Empires natürlich ein schlechter Witz. Gegenüber dem sowohl einsteigerfreundlicheren als auch anspruchsvolleren Civ 2 bleibt

die Spielzeit einigermaßen überschaubar; in zwei bis drei Stunden läßt sich eine Partie durchspielen, was im Modem-/Netzwerk-Betrieb (der einzige Trumpf gegenüber Civ 2) sehr vorteilhaft ist. Äußerst unangenehm sind aber die übermäßig langen Wartezeiten auf die Züge des Computergegners; je nachdem, wie viele Völker (maximal vier) teilnehmen, wartet man bereits nach wenigen Runden bis zu eine Minute und länger, bis man wieder eingreifen darf.

Petra Maueröder ■



Von den Pferdeställen über die Kasernen bis hin zur Stadtmauer - Civilization, wohin man blickt.



Dutzende von kurzen Animationen illustrieren wichtige Ereignisse.

Statement

Wenn Sierra schon so dreist Spielprinzip und Aufmachung von Civilization abkuppert, dann sollte das Ergebnis auch einigermaßen komplett sein. Statt dessen enthält Ancient Empires nur einen Bruchteil der Möglichkeiten des haushoch überlegenen Vorbilds - nach ein paar durchaus unterhaltsamen Stunden ist die Luft raus, weil man die Features dieses Strategie-Winzlings restlos ausgereizt hat.



SPECS & TECHS	
VEA	Testatur
SVGA	Mass
OS	WIN 3.11
JOY	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	10 MB
CD	94 MB
Audio	Audio
REQUIRED	
486DX2/55	8 MB RAM
Double-Speed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 60	16 MB RAM
Quad-Speed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
maximal vier Spieler per	Modem/Nullmodem/Netzwerk

RANKING	
Strategie	
Grafik	75%
Handlung	70%
Handling	65%
Spieltempo	56%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Fish and Chips - Angeln auf PC CD

TNN
OUTDOORS
BASS
TOURNAMENT '96



Wenn Sie das Spiel mit dem Titel 'Fish and Chips' auf Ihrer PC-CD installieren, werden Sie eine Simulation der ganz anderen Welt des Bass-Fischens erleben. In jeder Minute eine Auswahl von sechs beliebigen Arten von Bass, die Sie fangen werden können. Die Größe der Fische wird von der Zeit der Wochentage, dem Wetter, der Temperatur des Wassers und der Größe des Basses bestimmt. Mit dem 'Fish and Chips' werden Sie in der Lage sein, die Größe des Basses zu steuern, indem Sie die Größe des Basses steuern. Wenn Sie das Spiel mit dem Titel 'Fish and Chips' auf Ihrer PC-CD installieren, werden Sie eine Simulation der ganz anderen Welt des Bass-Fischens erleben.

Wenn diese Simulation Sie von der Welt des Bass-Fischens ablenkt, werden Sie so schnell nicht mehr davon loskommen!



Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt, der bei Bedarf Repräsentationspflichten in angemessenem Rahmen übernimmt. Vermögender Kaufmann mit Schiff(en) und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtenkenntnisse sowie selbständiges Denken und Handeln im Sinne der Krone Bedingung. Eigener Palast und umfangreiche politische Ambitionen vorhanden. Interessenten melden sich unter: ELISABETH



Historisch akkurat recherchiert, verlangt ELISABETH I. Managementfähigkeiten, die weit über reines kaufmännisches Geschick hinausgehen. Weitsichtige Beurteilung der politischen Situation und Entscheidungen zugunsten der englischen Krone sind der einzige Weg, um Elisabeths Wohlwollen zu sichern. Top-Rendersequenzen, Full-Motion Video und Sprachausgabe machen aus dieser komplett deutschen Wirtschaftssimulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt. PC CD-ROM.

Elisabeth I.

Spielbare CD-ROM-Demo
anfordern gegen DM 5,- Vorkasse (bar oder Scheck) bei Ascon,
ELISABETH-Demo, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.



Vertrieb: Rastwider GmbH, Daimlerstraße 8, 41584 Kessau, Tel. 02131/8070, Fax: 02131/80711 • Pictasoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49080 Osnabrück, Tel. 0541/122005, Fax: 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELPASS AG, Bahnhof Nord, CH-8475 Sevelen, Tel. 081/785-2900, Fax: 081/785-1222 • Österreich: ABC SPIELPASS Großhandel

„Alle Männer sind Schweine, die haben ja immer nur das eine im Kopf!“, sagen die einen, und die anderen konstatieren entnervt: „Gestern stand sie geschlagene zwei Stunden vor ihrem überquellenden Kleiderschrank und seufzte dann, daß sie nichts zum Anziehen hätte.“ Man kann sich eigentlich keinen größeren Gegensatz vorstellen als den zwischen Mann und Frau - so ist es kein Wunder, daß der Kampf der Geschlechter irgendwann in der Zukunft einmal eskaliert...



Gender Wars

Ehekrach

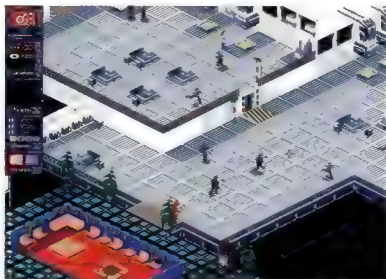
SCI, die britische Softwarefirma, die erst vor ein paar Wochen das eigenwillige Adventure Kingdom O'Magic auf den Markt brachte, macht nun den ewigen Konflikt zwischen Männlein und Weiblein zum Thema eines Computerspiels. Während heutzutage noch subtile psychologische Waffen im täglichen Hickhack zwischen verbitterten Eheleuten dominieren und der Streit zwischen „Emanzen“ auf der einen Seite

und „Machos“ auf der anderen vornehmlich in Wortgefechten ausgetragen wird, greifen die beiden gegnerischen Parteien im Lauf der Zeit zu immer drastischeren Mitteln. Man hat sich einfach so weit auseinandergelebt, daß man es nicht mehr aushält, in einer Stadt, geschweige denn unter einem Dach miteinander zu leben. Den Kommunen bleibt nichts anderes mehr übrig, als Partei zu ergreifen: entweder man beherbergt nur noch Frauen oder

nur noch Männer - bei einer „gemischten“ Bevölkerung könnte von öffentlicher Sicherheit nicht mehr die Rede sein, Mord und Totschlag würden das Stadtleben eher früher als später buchstäblich zum Erliegen bringen. Doch damit ist der Höhepunkt der Eskalation noch lange nicht erreicht. Einige Jahrhunderte später schotten sich die Geschlechter in eigenen Frauen- und Männerstaaten voneinander ab und führen erbitterte Vernichtungskriege - die sogenannten Gender Wars - gegeneinander. Das Problem mit der Fortpflanzung versucht man dabei durch fortgeschrittene Clone-Techniken in den Griff zu bekommen, was allerdings nur bedingt funktioniert. Immer noch bleibt man bei der Artreihaltung auf das jeweils andere Geschlecht angewiesen. Mit der Zeit erweist sich die Kriegsführung im großen Stil als ineffektiv, und man verlegt sich auf die Infiltrierung gegnerischer Städte mit kleinen Elite-Einheiten, die diese sozusagen von innen aushöhlen sollen.



Bei den gewagten Flugsequenzen rutscht den Herren der Schöpfung schon mal das Herz in die Hose...



Betritt man einen neuen Raum, kann man erst einmal seine „niederen“ Soldaten vorschicken, um das Terrain von Feinden zu „säubern“.

Statement

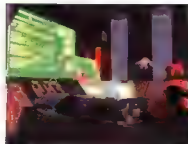
Da mir bereits LBA und Crusader sehr viel Spaß machten, stürzte ich mich voller Begeisterung auf den Test von Gender Wars, und meine hohen Erwartungen wurden nur insofern etwas enttäuscht als das Spiel außer der abgefahrenen Thematik eigentlich nicht viel Neues bietet. Bei der herrlich schwarzhumorigen Aufbereitung des Geschlechterkriegs bekommen beide Parteien deftig ihr Fett weg, so daß das Programm eigentlich nie Gefahr läuft, ins Sexistische abzugleiten. Da man jedoch bei der Lösung der Aufgaben fast immer skrupellos die Waffen sprechen lassen muß, hat die USK die Altersempfehlung „Ab 18“ ausgesprochen. Allen Erwachsenen, die in der Lage sind, friedlich mit dem Thema Gewalt umzugehen, und die wissen wollen, wie man Beziehungsprobleme NICHT lösen sollte, sei Gender Wars dennoch wärmstens ans Herz gelegt.



Bierbäuche und Kaffeeklatsch

Als Spieler steuert man eine bis zu vier KämpferInnen umfassende Elitetruppe über das feindliche Terrain, das sich aus der isometrischen Perspektive in feinsten SVGA-Grafiken darbietet. Vor Antritt einer Mission kann man entscheiden, ob man sich für die weibliche oder die männliche Sache starkmachen will. Anschließend illustrieren ironische Render-Zwischensequenzen den Flug zum Einsatz-

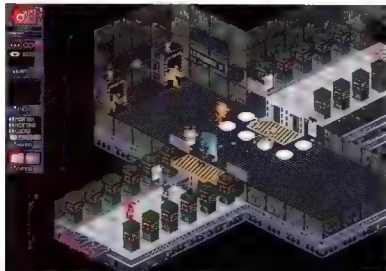
ort. Während das „starke Geschlecht“ dabei schon mal vor lauter Flugangst nach der Mama ruft und ohnmächtig wird, verlassen Pilotinnen zuweilen mutig den Steuerknüppel, um vor dem Spiegel das Make-Up aufzutrischen - dafür riskiert man schließlich gerne einen Absturz! Auch in den eigentlichen Spielwelten haben die Entwickler von SCI kein Rollenklischee ausgelassen: In den Männerbehausungen kramt sich an allen Ecken und Enden der Müll, Bierautomaten, Dartboards und Poster



Die Schaltzentrale der Männer: von hier aus starten Sie Ihre Einsätze.



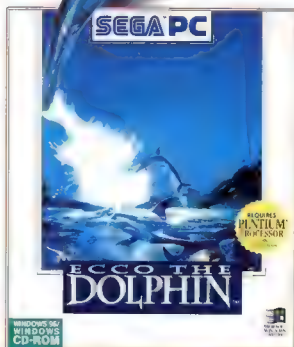
Jeden Soldaten kann man mit einer Reihe von Waffen ausstatten.



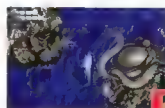
Immer wieder gilt es, ausgeklügelte Sicherungssysteme des Gegners zu überwinden - ohne Energieeinbußen geht es dabei selten ab.

- KOMPLETT IN DEUTSCH
- LEICHT ZU INSTALLIEREN
- SCHNELLER, FARBIGER UND GEFÄHRLICHER, ALS IHNEN LIEB IST.

WINDOWS
CD-ROM



Ganz allein in einer wunder-vollen Unterwasserwelt versuchen Sie mit Hilfe Ihres Sonars, die Familie und Freunde wiederzufinden. Aber der Weg ist lang und voller Gefahren. Werden Sie bestehen?



SEGA GOES PC

Endlich verkraften moderne PCs die geballte Action von SEGA. Ab sofort sind die besten Videospiele auch für PC erhältlich. Z.B. ECCO THE DOLPHIN, der 30-Level-Tiefsee-Klassiker mit packender und superschneller SEGA-Grafik, bringt die ganze Erfahrung von SEGA auf Ihren PC. Dafür

gab's geniale 80% Spielspaß von PC-Games 3/96.

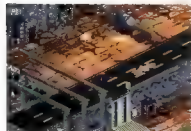
SYSTEMANFORDERUNGEN	
System:	Windows 3.1 oder Windows 95
Prozessor:	Pentium, mind. 60 Mhz
Speicher:	8 MB
Grafikkarte:	SEGA 256 Farben
CD-ROM:	Mind. Double-Speed
Festplatte:	Mind. 10 MB frei
Sound:	Sound Blaster 16 oder kompatibel
Steuerung:	Joystick, Game Pad, Stick, Maus

SEGA™

von Pin-Up-Girls scheinen für die Herren die wichtigsten Einrichtungsgegenstände zu sein. Selbst an so delikate Details wie verdeckte Pissoirs haben die Grafiker gedacht. In den Frauenstädten hingegen geht es um einiges gesitteter und reinlicher zu. Feinsäuberlich gedeckte Kaffeetafeln, Zimmerpflanzen und gepflegte Parkanlagen beherrschen hier das Bild.

Little Big Crusader

Nicht nur optisch erinnert Gender Wars an Games wie Little Big Adventure oder Crusader, auch im Spielprinzip lassen sich deutliche Parallelen feststellen. Wie dort gilt es in Gender Wars, riesige Spielwelten zu erkunden, die nur so vollgepackt sind mit schiefswütigen Gegnern, Alarm- und Selbstschußanlagen, mehr oder weniger friedlichen Robotern und ver-



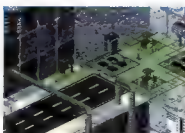
In der Männerwelt dominieren Bau- stellen die Außenbereiche.



Wieder einmal hat das sogenannte schwache Geschlecht gesiegt.



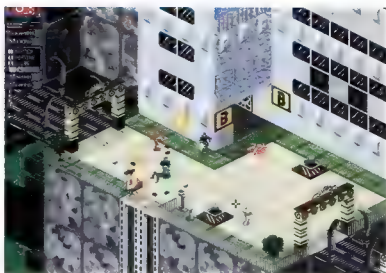
In den gerenderten Zwischensequenzen werden die Eigenheiten bei der Geschlechter recht derb auf die Schippe genommen.



Sofort beim Betreten des Levels wird man von den Gegnern ins Visier genommen und bekommt ein eindrucksvolles „Feuerwerk“ geboten.

schachtelten Zimmerfluchten. Während man jedoch in LBA und Crusader nur eine Figur steuerte, die über mehrere verschiedene Bewegungsmuster verfügte, hat man in GW die Kontrolle über einen kleinen Kampftrupp. Zugunsten der Bewegungsmöglichkeiten der einzelnen Figuren eingeschränkt, und das taktische Zusammenspiel rückt in den Vordergrund. So lassen sich über zwei Tasten vier verschiedene Verhaltensmuster auswählen, mit denen die Gruppe per Feindberührung reagieren kann: entweder suchen sich die Soldaten selbstständig ihre Ziele und beginnen zu feuern oder sie warten, bis der Truppenführer das Zeichen zum Einsatz gibt. Ferner ist es möglich, die Kämpfer nur dann zum Schießen zu veranlassen, wenn sie selbst angegriffen werden, oder sich komplett aus bewaffneten Auseinandersetzungen herauszuhalten. Natürlich kann man seinen Trupp auch ausschwärmen lassen, um mehrere Örtlichkeiten gleichzeitig unter die Lupe zu nehmen.

Abgesehen von wenigen Tasterbefehlen, lassen sich die Geschlechtskrieger fast komplett mit der Maus steuern - sobald man auf dem Screen über eine Stelle fährt, an der Interaktion angesagt ist, ändert der Cursor seine Form entsprechend. In den meisten Fällen erweist sich dies als praktikabel, an Engstellen oder Aufzügen kommt es innerhalb des Trupps jedoch öfter zu kleinen Koordinationsproblemen.



Vorbildliches Missionsdesign

Wie Crusader gliedert sich auch Gender Wars in Missionen, die der Reihe nach erfüllt werden müssen, wenn man sich die völlige Vernichtung des Gegners zum Ziel gesetzt hat. Nachdem man also seinen Kampftrupp zusammengestellt und bewaffnet hat, begibt man sich in die Einsatzbesprechung und läßt sich seinen Auftrag erläutern. Dabei kann man sich die zunehmend komplexen Aufgabenstellungen beliebig oft vorlesen lassen, bis man glaubt, alle Details im Gedächtnis gespeichert zu haben. Zusätzliche Klarheit schaffen hier kleine Polygongrafiken, die zur Orientierung der örtlichen Gegebenheiten grob umreißen, sowie Bilder aller entscheidenden Way-points.

Natürlich muß man sich auf seinen Wanderungen nicht sklavisch an die Vorgaben aus dem Briefing halten, sondern kann nach Herzenslust in den zahllosen Räumen herumspürhelfen. Gegenüber LBA und Crusader hat das Gender Wars-Briefingsystem eindeutige Vorteile: man läuft weder wie in LBA Gefahr, sich unterwegs hoffnungslos zu verzetteln, noch sind die Wege zum Ziel so geradlinig wie in Crusader. Grafik und Sound bewegen sich durchaus auf hohem Niveau und können es mit den beiden Vergleichsspielen in den meisten Aspekten aufnehmen. Lediglich in den Cut-Scenes stehen einem ein paar rendertechnische Grobheiten ins Auge. Ob man nun die Grafiken des einen oder des anderen Spiels „schöner“ findet, bleibt jedoch weitgehend dem persönlichen Geschmack überlassen.

Herbert Aichinger ■

SPECS & TECS

VGA Tastatur	
SVGA Maus	
OPS WIN 3.1 Joystick	
WIN 95 SoundBlaster	
HD 20 MB General Mod	
CD 122 MB Audio	

REQUIRED
486DX-33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action	
Grafik	85%
Sound	82%
Handling	79%
Spieldauer	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SCI
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Hard & Software

02841-94260

Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841-942623

FEIERN SIE MIT UND GREIFEN SIE ZU: !!! 5 JAHRE MLC !!!

PC-CDROM

11th Hour	e/d	69.00
3D Ultra Pinball	e/d	69.00
5th Musketeer*	d	69.00
AH-64 Longbow*	d	89.00
Albion	d	85.00
Annal of Dawn	e	69.00
Arcade Amerika*	e/d	79.00
Ascendancy	d	78.00
Bernhard Langer Golf*	e/d	69.00
Bling	d	59.00
Blotforge 13*	d	89.00
Bleibst	e/d	55.00
Braindead Gold*	d	69.00
Capitalism	e/d	77.00
Carrier Strike Force	d	75.00
Cesar 2	d	79.00
Chewy-Flucht von F5	d	79.00
CIV Net	d	79.00
Command & Conq. Mission	d	29.00
Command & Conquer	d	79.00
Conqueror	d	79.00
Crusader No Remorse	d	79.00
Cyberia 2	d	79.00
Cybermage Darkl.	d	89.00
Daggerfall*	d	75.00
Duke Nukem 3D (SHW)	d	15.00
Death Gate*	d	89.00
Der Druidenzirkel	d	65.00
Der Planer 2*	d	79.00
Der Seelenrider	e/d	69.00
Descent 2*	d	79.00
Die Fugger 2*	e/d	79.00
Duke Nukem 3D*	d	79.00
Dungeon Master	e/d	89.00
Ehrliche 2 Skyforce	d	79.00
Earthworm Jim (Win95)	d	69.00
Evocation*	d	79.00
F1 GrandPrix 2	d	99.00
Fade to Black	d	86.00
Fast Attack*	d	59.00
Five Soccer 96	d	79.00
Fight Simulator 5.1	d	119.00
Frankenstein	d	79.00
Hard of Darkness*	e	87.00
Hexen	d	49.00
Hi-Octane	d	35.00
Hugo 3	d	65.00
Imperium Rumanum*	d	84.00
Jewels of the Oracle	d	79.00
Johnny the Bazookatoone	e/d	59.00
Mad 2*	d	79.00
Made in Germany Hits 95	d	69.00
Magic Carpet 2	d	79.00
Mech Warrior 2 S.E.	d	79.00
Mechwarrior 2 Exp. Pack	d	39.00
Monopoly	d	69.00
Myst	d	69.00
NBA Jam Turnament	e/d	79.00
NBA Live 96*	d	79.00
Need for Speed	d	79.00
NHL Hockey 96	d	79.00
Offensive*	d	69.00
Panzer General 2 (W95)	d	79.00
Pan Imperia 2*	d	79.00
PGA Tour Golf 96	e/d	79.00
Phantasmagoria (7 CD's)	d	89.00
Pinball Illusions	e/d	69.00
Pinball Wizard 2000	d	69.00
Pitfall (Win 95)	e/d	76.00
Pole Position*	d	89.00
Police Quest V Swat	d	79.00
Prey*	d	49.00
Pro Pinball the Web	d	59.00
Quake*	e	79.00
Ran Soccer	d	74.00
Ran Trainer 2	d	69.00
Rayman*	d	75.00
Rebel Assault 2	e	69.00
Red Ghost*	d	89.00
Revolution X*	e/d	89.00
Sensible World Soccer	d	69.00

PC-CDROM

Shannara*	d	74.00
Shut! Shock*	d	79.00
Silent Thunder	d	89.00
Simon the Sorcerer 2	d	76.00
Simon the Sorcerer 2 (W 95)	d	79.00
Spycraft*	e	89.00
Startrack a final Unity	d	79.00
Stonekiss	d	94.00
T.F.X. EF2000	d	79.00
Teamchef	d	89.00
Terminator Future Shock	e/d	74.00
The Dig	d	68.00
The Riddle of Mast Lu*	d	88.00
This Means War!	d	88.00
Thunderhawk II	d	69.00
Tilt	d	55.00
Top Gun Fire at Will!	d	99.00
Torins Passage	d	89.00
Total Distortion*	e	74.00
Trivial Pursuit	d	74.00
Twisted Metal	e/d	65.00
Urban Runner*	d	89.00
Vollgas	d	79.00
Warcraft 2	d	79.00
Warhawk	e/d	65.00
West Wood Compilation	d	74.00
Wing Commander 4	d	99.00
Worms	d	69.00
WWF Wrestlingmania	d	89.00
Z*	d	74.00
Zork Nemesis*	d	79.00

VIRTUAL-REALITY

VFXI CYBER-SYSTEM

Virtuelle Realität bei Ihnen PC
haufrich und unglaublich
echt! Einzelsatzer ab 480€
Rechner-Systemen.
Unterstützung von zur Zeit in
mehr als 70 Spielen.

1599,-
oder 24 x 75,-
+ 10,-

Vorführung ab sofort in
unserem Ladenlokal!

TOP-ANGEBOTE

Aces over Europe	e/d	29.00
Air Bucks*	e/d	29.00
Aufschwung Ost*	d	29.00
Betrayer of Kronder	e/d	29.00
Caesar 1	d	29.00
Carrier Strike Force	d	79.00
Daedalus Encounter	d	29.00
Dune 2	d	29.00
Fußball W.C.	d	39.00
Goblins 1+2	d	29.00
Inca	d	29.00
Jurassic Park	d	29.00
Kings Quest 6	d	29.00
Larry Collection 1-6	e/d	69.00
Lost in Time	d	29.00
Monty	e	69.00
Nascar Racing	d	29.00
Police Quest 4	d	29.00
Return to Zork	d	29.00
Shadow Worlds	e/d	29.00
Simon 1	d	29.00
Space Quest 4	d	29.00
Star Trek 2	d	29.00
TFX	d	29.00

!! TOP TITEL - TOP TITEL !!

Arcade America Terminator Cyberia 2 Shannara Duke Nukem 3D

79.- 74.- 74.- 79.-

TOP FINANZIERUNGS-ANGEBOTE

YAKUMO P-75

Pentium 75MHz
8500s HD, 8MB RAM
1MB PCI 64 Bit Grafik.
4-fach CDROM, 16bit-
Soundkarte, Maus,
Windows 95

24 x 85.-
= 2040,-
effektiver Jahreszins = 12,9%

CDROM'S

Incl. 3 Vollversionen !!
- METAMORPH
- SOUNDATIONS
- DIE DINOSAURIER

4fach Speed	EIDE 600K PhotoCD	99.-
6fach Speed	EIDE 600K PhotoCD	169.-
4f. Wechsler	EIDE 600K, PhotoCD	459.- oder 12 x 40,-
8fach Speed	EIDE 1200K PhotoCD	499.- oder 12 x 44,-

SOUNDKARTEN

Terratec Sound System Gold 16/96 SE

ATAP- und IDE Schnittstelle, Wave-Baster Anschluß

Terratec Sound System Maestro 16/96

142 moderne Waveproexkone, Plug and Play

Terratec Sound System Maestro 32/96

32MB (4MB) Wavetable mit 393 realistischen Sounds,

Creative Soundblaster 16 Value

16 B1 Stereo-Sound mit dem E-mu-Chip der neuen Generat

Creative Soundblaster 32 PNP

Stereo Sound Techni- mal Chor Und Reverb 1MB ROM

DIAMOND EDGE 3D

3D und 2D Grafikbeschleunigung sowie full-motion Video-playback. Insbesondere die in
Schicht ablaufende 3D-Grafikbeschleunigung garantiert realistischen Spielspaß. Zusätzlich
beinhaltet das Board eine komplette Wavetable-Soundkarte und einen digitalen Gameport
den Anschluß eines Joysticks. Damit ist die Edge 3D die ultimative Plattform für alle Spiel
Freake. Im Lieferumfang enthalten sind:

- Sega Virtual Fighter 3D,
- Descent, Destination Saturn,
- Absolute Zero, Nascar Racing

!! Vorführung in unserem Ladenlokal !!

JOYSTICK S / PAD S

Logitech Wingman Light	49.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Gravis Advanced	39.-
Gravis Analog Pro	49.-
Gravis Phoenix	179.-
Gravis Game-Pad	39.-
Gravis Grip + NHL 96	169.-

AKTIVBOXEN

100Watt	69.-
300Watt	99.-

Bestellannahme: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Ladenverkauf: MLC, Im Walzzentrum, 47441 Moers

bei Drucklegung noch nicht erschienen, um Vorbestellung wird gebeten. Ladenpreise
können abweichen. Es gelten unsere AGB's die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Versandkosten: Post-NN = 10,- DM + 3,- DM Zahlkarte. Post Vorkasse = 6,- DM. UPS-NN = 20,- DM
Inländer und Preisänderungen vorbehalten.

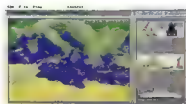
MLC GmbH, Express-Versand
02841-94260

The Complete Carriers at War

Ausverkauf

Mit der Sammlung Complete Carriers at War neigt sich die Geschichte dieses Strategiespieles dem Ende zu.

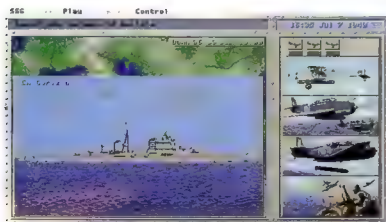
O bwohl die Spiele des australischen Softwarehauses nur hartgesotene Strategen ansprechen, hat CAW eine nennenswerte Fangemeinde um sich scharen können. Das Führen zahlreicher schwer bewaffneter Kreuzer und Flugzeugträger scheint für einige Spieler attraktiv genug zu sein, um über eine haarsträubend komplizierte Bedienung und monotone Grafiken hinwegsehen zu können. Das Set Complete Carriers at War besteht aus den bereits etwas älteren Carriers at War I und II, dem Carriers at War Construction Kit, mit dem sich eigene Fahrzeu-



Was man der Grafik nicht direkt entnehmen kann, erfährt man durch mühsames Bearbeiten zahlreicher verschachtelter Menüs und Dialoge.

ge und Missionen gestalten lassen, sowie zusätzlichen 30 Missionen auf europäischem Boden. Das Handbuch wurde komplett überarbeitet, zum vollen Auskosten der Spielmöglichkeiten werden jedoch herausragende Englischkenntnisse vorausgesetzt.

Harald Wagner ■



Angriffe auf Schiffe werden in einigen wenigen Animationsstufen gezeigt.

Pole Position CD-ROM

Aufholjagd

Bei Ascon sprudelt der Schampus: Pole Position gibt's endlich auch auf CD-ROM.

D ie Unterschiede zur Disketten-Fassung dieser Rennstallsimulation sind beachtlich. Das interessanteste neue Feature betrifft die in Echtzeit berechnete 3D-VGA-Darstellung aller WM-Läufe, die zusätzlich per Sprachausgabe kommentiert werden. Hinzu kommen kurze Videosequenzen mit digitalisierten Bankstellen und Werkstattleitern als Gesprächspartner und rockige CD-Audiotracks. Wenn Sie Pole Position ohne die lästigen Nachladezeiten spielen möchten, muß das Programm komplett auf der Festplatte installiert werden (immerhin 70 MB). Fair und keineswegs selbstverständlich: Käufer der Disketten-Version können bei Ascon kostenlos auf die CD-ROM-Ausgabe updaten. An der Rangfolge im Bereich Formel 1-Wirtschaftssimulationen hat sich jedoch nichts geän-



Für eine Wirtschaftssimulation fast schon Luxus: Opulente 3D-Grafik während der Renn-Sequenzen.

dert: Software 2000s F1 Manager 96 ist nach wie vor die beste Wahl. Er bietet mehr Realitätsnähe, Optionen, Übersichtlichkeit und - was sehr wichtig ist - die Fahrer-, Team- und Strecken-Daten der 96er Saison. Bei Pole Position ist Michael Schumacher nämlich noch bei dem Benetton-Rennstall unter Vertrag.

Petra Maueröder ■



Mit dem Werkstattleiter kann man ab sofort kurze Schwüchchen halten.

SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Midi
CD 87 MB	Audio

REQUIRED
386er, 4 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX2-66, 4 MB RAM,
SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie	
Grafik	30%
Sound	30%
Handling	30%
Spielspaß	45%

Spiel englisch

Handbuch englisch

Hersteller Strategic Studies Group

Preis ca. DM 90,-

CD-Advantage ungenügend

SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 40 MB	General Midi
CD 272 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2-33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler
an einem PC

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	85%
Sound	85%
Handling	75%
Spielspaß	83%

Spiel deutsch

Handbuch deutsch

Hersteller Ascon

Preis ca. DM 120,-

CD-Advantage sehr gut

Kompletter Rundum-Virenschutz!

Das ist einzigartig: Für nur **DM 14,90** können Sie sich jetzt ein halbes Jahr lang effektiv vor PC-Viren schützen mit einer kommerziellen, lizenzierten, namhaften Vollversion!

DR. IRIS AntiVirus Plus zählt zu den weltweit zuverlässigsten Antiviren-Programmen und bietet Ihnen kompletten Rundum-Virenschutz durch ein ausgeprägtes Antiviren-Paket für DOS und Windows: Bereits 1987 entwickelte IRIS Software das erste Antivirenprogramm für den PC – mittlerweile schützen Millionen von Anwendern in den USA, Japan und Europa (darunter viele namhafte Großkonzerne, Institutionen und Aktiengesellschaften) auf die Erfahrung und die ständig weiterentwickelte Virenschutztechnologie aus dem Hause IRIS Software, die in rund 30 Ländern der Erde unter verschiedenen anderen Namen lizenziert wird. Dr. IRIS AntiVirus Plus ist nicht als Shareware erhältlich!

Auch wenn Sie bereits andere Virens Scanner verwenden, um Ihren PC zu schützen, sollten Sie jetzt Dr. IRIS AntiVirus Plus ein halbes Jahr lang als kommerzielle Vollversion inklusive 3 teppaktuellen Lieferungen im Probeabo testen – Sie bezahlen dafür nur den unfaßbar günstigen Vorzugspreis von insgesamt **DM 14,90** – das sind weniger als 5 Mark je Lieferung, und die Portokosten sind bereits im Preis enthalten! (Vergleichen Sie selbst: Was bezahlen Sie für einen Shareware-Virens Scanner inkl. Porto bei Ihrem Händler?). Wir sind überzeugt: Auch Sie werden die Vorteile und die Sicherheit dieses renommierten Vollprodukts bald nicht mehr missen wollen.

Dr. IRIS AntiVirus Plus erhalten Sie in der kommerziellen, lizenzierten Vollversion mit folgendem Leistungsumfang:

- **Kompl. deutsche Version für Windows ab 3.1** (läuft garantiert auch unter Windows 95)
- **Zusätzlich dabei: Englische Version für DOS**
- **Deutsche Anleitung für DOS- und Windows-Version**
- **3 aktuelle Vollversion-Lieferungen jeweils im Zeitabstand von 2 Monaten** – frei Haus!
- **6 Monate deutsche Viren-Hotline** durch den Hersteller
- Erkennt Bootsektoren- und Fileviren, Schachviren, „Trojanische Pferde“, Virusdropper usw.

Vier Programm-Module für optimalen Schutz auf verschiedenen Ebenen:

- **Modul CURE:** Virens Scanner, erkennt und entfernt Viren, rekstruiert beschädigte Files.

- **Modul IMMUNE:** TSR-Schutz für das Arbeitsspeicher (RAM), überprüft Filezugriffe im Hintergrund.
- **Modul EXAMINE:** Testet die System-Integrität durch Signaturdeiten.
- **Modul PREVENT:** Dynamischer Schutz (TSR) mit „künstlicher Intelligenz“, um neue Arten von Computerviren abzufangen.

6 Monate Virenschutz

inkl. Updates u. deutsche Viren-Hotline nur **DM 14,90!**

Absolut ohne Einschränkungen:

Nutzen Sie ein halbes Jahr lang Dr. IRIS AntiVirus Plus ohne jegliche Einschränkungen! Sollten Sie von Ihrem Probe-Abo nicht vollständig überzeugt sein und dennoch keine weiteren Update-Lieferungen wünschen, so werden Sie aus dem spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer 3. Abstellung schriftlich mit – eine kurze formlose Mitteilung über die Abkündigung genügt! Ansonsten wird Ihr bisheriges Probe-Abo in ein reguläres Jahresabo von Dr. IRIS AntiVirus Plus mit jeweils 6 weiteren Update-Lieferungen (zweimonatlich) umgewandelt inkl. einer speziellen Version für Windows 95. Die Preise und Lieferbedingungen des Jahresabos finden Sie im untenstehenden Kasten.

Virenschutz stets imaktuell!

Nach nach Ablauf Ihres Probe-Abos genießen Sie weiterhin im Höchstmaß ein Virenschutz durch regelmäßige Programm-Updates: Im regulären Jahres-Abo erhalten Sie jeweils alle 2 Monate insgesamt 6 weitere Update-Lieferungen. Ab der ersten Jahres-Abo-Lieferung wird außerdem eine spezielle Version für Windows 95 mitgeliefert. Das Jahresabo (Bestell-Nr. ABO-099) kostet nur **DM 119,90**, die Versandkosten und eine gewaltige Viren-Hotline durch den Hersteller IRIS SOFTWARE sind im Abpreis mit enthalten! Das Jahresabo verlängert sich um jeweils weitere 6 Update-Lieferungen (je weitere Bezugsjahr), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugsjahres (per der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankübertrag (Lastschriftverfahren).

BESTELL-COUPON

Ja, ich möchte Ihr sorgehaft günstiges Angebot nutzen und bestelle hiermit:

Dr. IRIS AntiVirus Plus im Halbjahres-Probeabo (kommerzielle lizenzierte Vollversion, insgesamt 3 Lieferungen im Zeitabstand von 2 Monaten) inkl. 6 Monate Viren-Hotline Support durch den Hersteller

zum Probeabo-Vorzugspreis von komplett nur **14,90 DM** (inkl. Versandkosten!)

Wenn ich keine Vollversion dieses Produktes wünsche, werde ich Ihnen das spätestens zwei Wochen nach Erhalt der 3. Probeabo-Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung von dem Probeabo in ein reguläres Jahresabo mit jeweils 6 Update-Lieferungen von Dr. IRIS AntiVirus Plus. Das Jahresabo verlängert sich jeweils um ein weiteres Bezugsjahr (6 weitere Update-Lieferungen), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Hiermit bestätige ich mir weiter 2. Unterzeichnet, daß ich darüber informiert wurde, dass Verzögerung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalkbäcker 4, D-79426 Bad Göggingen widerlegen zu können. Zur Probeabgabe genügt die rechtzeitige Abgabe des Widerrufs.

Name _____ Datum _____

Die Bezahlung der Abos ist nur per Bankübertrag möglich.

Bitte keinen Scheck und kein Bargeld verwenden!

Einzugsermächtigung:

Kontokontohaber _____
Ort und Name der Bank _____
BLZ _____ Kto _____
Lieferanschrift:
Name _____
Vorname _____
Straße _____
Platz/Ort _____
PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____
Datum _____ Unterschrift _____

Max Design ist doch immer wieder für Überraschungen gut. Galten die Österreicher bislang als ausgesprochene Spezialisten für Wirtschaftssimulationen und Strategiespiele (siehe Bericht in dieser Ausgabe), liefern sie nun ein waschechtes 3D-Ballerspiel mit charakteristischen Elementen von Descent, Armored Fist und Terra Nova ab.



Strike Base

Voxel-Feuerwerk

Lehrreiche Simulationen wie Oldtimer und das Endzeit-Strategiespiel Burntime begründeten den guten Ruf von Max Design. Daß man sich auf diesen Lorbeeren nicht auszuruhen gedenkt, zeigen die Entwickler anhand der Tatsache, daß sie sich immer wieder neuen programmiertechnischen Herausforderungen stellen. Jüngstes Ergebnis dieser Experimentierfreude ist die speziell für Strike Base entwickelte 3D-Engine, die sich natürlich einem

Vergleich mit den aktuellen Vertretern dieses Genres stellen muß.

Ausgefuchst

Die Hintergrundgeschichte, die im Laufe der insgesamt 15 Missionen erzählt wird, ist eher nebensächlich - Sie müssen schlicht und ergreifend die menschlichen Kolonien verteidigen, die von Außerirdischen angegriffen werden. Mit jeweils zwei Panzern und Kampfglei-

tern auf wechselndem Terrain schalten Sie feindliche Fahrzeuge und Stellungen aus - über 40 verschiedene Einheiten machen Ihnen das Leben schwer. Ein detailliertes Mission-Briefing klärt den Spieler dabei genau über die Herausforderungen auf, denen er sich bei seinem Einsatz stellen muß - selbst taktische Hinweise, wie man sich einem gegnerischen Gefährt zu nähern hat, werden gegeben. Neben dem obligatorischen Zerstören gegnerischer Basen erwarten Sie Rettungsmissionen, Verteidigungseinsätze und Eskortern.

Mehrere Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß Einsteiger ins Baller-Genre sich erst einmal mit der Materie vertraut machen können, während Profis von Anfang an in die vollen gehen dürfen. Der Clou dabei ist, daß man in den leichteren Schwierigkeitsgraden ab einer bestimmten Rangstufe nicht mehr weiterkommt. Sie müssen also auch als Anfänger nach einer Übungsphase ins Profiflger



Die Raumschiffe und Fahrzeuge in Strike Base sind aus Polygonen zusammengesetzt; zusätzlich wurden die Flächen mit detailreichen Texturen überzogen.



Beim Tiefflug über das Gelände genießt man einen Blick auf die zerklüfteten Voxel-Gebirge, in deren Schluchten sich oft die Gegner verschanzt halten.

wechseln, falls Sie alle Missionen bis zum Ende durchspielen wollen.

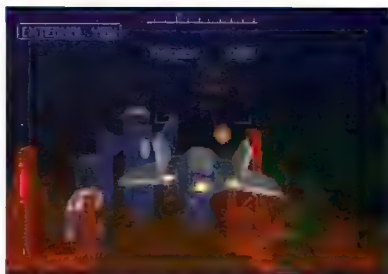
Hat man nach der Einsatzbesprechung seinen Raumgleiter ausgewählt und dessen Schildenergie voll aufgeladen, kann man sich sofort ins Kampfgetümmel stürzen. Gesteuert wird Strike Base bequem mit der Maus, mit der man die Richtung seines fahrenden bzw. fliegenden Untersatzes sehr präzise vorgeben kann. Über diverse Tastaturbefehle einfließt man die Geschwindigkeit seines Raumgleiters und kann generell zwischen verschiedenen Ansichten hin- und herschalten. Eine taktische Karte gestattet den Überblick über das zu „säubernde“ Gebiet und verzeichnet die Stellen, an denen sich gegnerische Einrichtungen befinden. Hier kann der Pilot Waypoints für seinen Einsatz

festlegen und anschließend wieder direkt ins Cockpit oder in den Hangar wechseln.

Trotz der umfangreichen Tastaturbelegung hat man seine Vehikel erstaunlich schnell im Griff und kann sich ganz auf das actiongeladene Spielgeschehen konzentrieren.

Guten Flug!

Technisch hinterläßt Strike Base einen soliden Eindruck. Die Cut-Scenes im Interlaced-Modus können ebenso überzeugen wie die durchdachte Steuerung, das komfortable Interface und die knackige Rockmusik. Kleinere Abstriche muß man gegenüber der Konkurrenz in Bezug auf die Performance machen: selbst auf einem schnellen Pentium drängt sich manchmal der Eindruck auf, man befände sich auf einem gemütlichen Vergnü-



Größere Anlagen können mit einer Bombe zerstört werden.

gungsrundflug - das Texture-Mapping auf den Fahr- und Flugzeugen und die Berechnung der fraktalen Landschaften fordern ihren Tribut. Dennoch ist die 3D-Engine immer noch flott genug, um für ausreichend Helikim im Spielgeschehen zu sorgen.

Auch der Detailgrad der Grafik kann nicht ganz mit den Rivalen mithalten. Zwar stehen mehrere verschiedene Auflösungen zur Wahl, aber der Modus mit 320 x 400 Pixeln ist das höchste der Gefühle - von SVGA keine Spur. So wirken Bodentexturen und Explosionen aus der Nähe doch arg pixelig.

Wer davor zurückscheut, sich bei Interplays 3D-Shooter hoffnungslos in den verschachtelten Korridoren zu verirren oder vor den langatmigen und kompli-



Kurze 3D-Zwischensequenzen zeigen Abflug und Ankunft im Hangar.

zierten Terra Nova-Missionen kapituliert, der kann in Strike Base mit seinem Gleiter ganz traditionell über den Boden hinwegdonnern oder ähnlich wie bei Novalogics Armored Fist mit dem Hightech-Panzer durch die Gegend rumpeln. Die Hauptschwierigkeit besteht dabei darin, selbst bei hoher Geschwindigkeit die Tücken des zuweilen recht hügeligen Terrains zu meistern und die gut getarnten Fahrzeuge und Laserkanonen des Feindes rechtzeitig zu orten.

Herbert Aichinger ■



Trffer! Einer der herumtschweifenden Feinde hat sich soeben in einem Feuerball aufgelöst. Die Übersichtskarte zeigt die verbleibenden Gegner.

Statement

Ich gebe unumwunden zu, daß ich gehörige Schwierigkeiten hatte, mich in den Labyrinth von Descent zurechtzufinden. Insofern kommt Strike Base gerade recht - hier weiß man wenigstens, wo oben und unten ist! Außerdem ist der strategische Aspekt (mit welchem Vehikel greife ich wann welchen Gegner an) nicht ganz so komplex wie bei Terra Nova. Max Design bietet mit seinem ersten 3D-Actiongame ausgefeiltes Gameplay, das auch nach längerer Spielzeit nichts von seinem Reiz verliert. Fehlende Multiplayer-Optionen und eine technologisch unterlegene 3D-Engine erklären den Wertungs-Abstand zur Spitze des Genres. Alles in allem also keine echte Alternative zu den Programmen von Interplay oder Looking Glass, aber immer noch gut genug, um Fans dieses Genres dauerhaft zu motivieren.



SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/Windows 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	General Mod
CD 100 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2-66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Action	
Grafik	70%
Handlung	82%
Handling	83%
Spielspaß	69%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Max Design
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

STORM

Frutti di Mare

Wem die Unterwasser-Abenteuer des Delphins Ecco zu „zahn“ waren, der wird nun vielleicht an dem U-Boot-Shooter STORM Gefallen finden. Hier geht abwechslungsreiche Action mit erstklassiger Grafik und betörenden Sounds einher.

Die Story von STORM ist wieder einmal nicht der Rede wert: es handelt sich um den üblichen Kampf zwischen Gut und Böse, in dem es Aufgabe des Spielers ist, die Welt vor dem drohenden Verderben zu retten. Der einzige Unterschied zu anderen Varianten dieser altbekannten Geschichte ist, daß sich das Geschehen diesmal unter der Wasseroberfläche abspielt. Dort versuchen Sie als Pilot des U-Boots STORM, sich gegen Ih-

re Feinde zu behaupten. Erläutert werden die Zusammenhänge in einem ebenso ausgedehnten wie beeindruckenden Intro, das mit seinen detailliert gerenderten SVGA-Animationen voll und ganz zu überzeugen weiß. Auch im eigentlichen Spiel läßt die Qualität der fast photorealistischen Grafik kaum nach: der Spieler bewegt sich mit seinem U-Boot in einer sehr plastisch gestalteten Unterwasserwelt, die von den verschiedensten, täuschend echt aussehenden Lebewesen bevölkert wird.

Action-Aquarium

Genretypisch gliedert sich STORM in eine Reihe von Levels, die in ihren Aufgabenstellungen immer komplexer und tückischer werden. Hat man es am Anfang nur mit zielsuchenden Minen und Bomben zu tun, so gilt es schon bald darauf, die Haie und Seelöwen in seine Strategien mit einzubeziehen. Wenig später tauchen u. a. aggressive feindliche Patrouillenschiffe und übermächtige Minenegerner auf. Wer versucht, sich



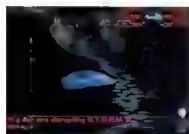
Die gerenderten SVGA-Animationen des Intros brauchen einen Vergleich mit ähnlichen Sequenzen in C&C oder WarCraft 2 nicht zu scheuen.

hier einfach durchzuballern, wird nicht weit kommen. Der eigene Munitionsvorrat ist trotz der Power-Ups, die man unterwegs per Greifarm vom Meeresboden einsammeln kann, eher knapp, und so gilt es, Hinterhalte auszunutzen, wo es nur geht. An besonders engen Stellen kann die Besatzung auch das U-Boot verlassen, fällt dann aber in einer Sekunde der Unachtsamkeit nullkommanichts einem hungrigen Hai zum Opfer. Insgesamt erweisen sich die Levels als überschaubar, sind aber schon am Anfang tückisch genug, um den Spieler eine Weile zu beschäftigen. Schade, daß

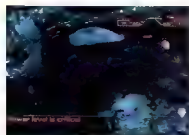
Spielstände nur nach abgeschlossenen Levels gespeichert werden können - das ist besonders ärgerlich, wenn man sich bis zum Endgegner durchgeboxt hat und von diesem dann gnadenlos in die Luft gejagt wird!

Erfreulich einfach gestaltet sich hingegen die Steuerung: mit wenigen Tastaturbefehlen hat man sein U-Boot nach kurzer Zeit gut im Griff. Ein stimungsvoller Orchestersoundtrack und explosive Klangeffekte runden die Tiefsee-Atmosphäre von STORM perfekt ab.

Herbert Aichinger ■



Ohne die Hilfe von Seelöwen kommt man an den Fischen nicht vorbei.



Zuweilen ist es in der Enge schwer, den tödlichen Minen auszuweichen.

Statement

STORM ist sicher nicht das anspruchsvollste Programm am Markt; es bietet solide Shoot 'em Up-Kost mit atemberaubend schönen Bildern - nicht mehr, aber auch nicht weniger. Allerdings empfiehlt sich für dieses Game durchaus ein etwas größerer Monitor, denn Fallen wie die zielsuchenden Minen sind derart klein geraten, daß man sie auf einem 14-Zöller sicher gerne mal übersieht - oft mit fatalen Folgen!



SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/VW 3.1 Joystick
WIN 95 SoundBlaster
HD 12 MB General Midi
CD-ROM Audio

REQUIRED

Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Action	
Grafik	89%
Handlung	87%
Handlung	80%
Spielspaß	70%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	ElectronicArts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Track Attack. The race game that changes everything.

die Strecken
die Hindernisse
die Gegner
die Taktik



In Track Attack wird erstmalig das neuentwickelte DTS (Dynamic Track System) verwendet. Das DTS bewirkt eine permanente Veränderung der Rennstrecke: Hügel "morphen" aus der Fahrbahn, Sprungschanzen, Schikanen oder Brücken entstehen ... und viele weitere Überraschungen warten auf Sie! DTS bedeutet: Vergessen Sie alles, was Sie bisher an Rennspielen gesehen haben!



Netzwerk-, Modem-, und Direct-Link-Option,
Q-Sound, unglaubliche 3D-Graphik, 39 sich
permanent verändernde Rennstrecken und ein
phantastisches Gameplay - das ist Track Attack!

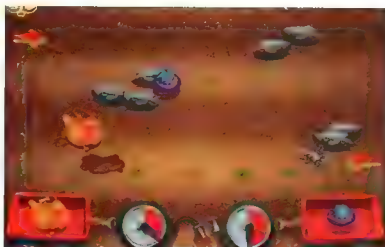
MicroProse World Wide Web Site:
<http://www.microprose.com>

MICRO PROSE

Nach langer, langer Zeit ist es wieder einmal soweit: eine neue, schlichte und gute Spielidee läßt sich auf dem Computerspielemarkt blicken. Dem Elektrokonzern Philips, bislang eher Konsumenten von Rasierapparaten ein Begriff, ist es mit Gearheads gelungen, ein gewaltloses Actionspiel zu produzieren, das keine direkten Vorfahren hat.

Gearheads

32 Bit-Blechtschaden



Wurde eine Blechfigur erst einmal auf das Spielfeld geschickt, lassen sich Weg und Geschwindigkeit nicht mehr beeinflussen.

Den älteren und destruktiveren Varianten unter uns wird folgender Vorgang möglicherweise vertraut sein: zwei Spieler ziehen das Uhrwerk ihrer wertvollen Blechspielzeuge auf, geben den Figuren eine Richtung vor und lassen sie aufeinander los - der Spieler, dessen Spielzeug nicht auf der Strecke bleibt, hat gewonnen. Dieses erstaunlich simple Spielprinzip hat Philips mit Gearheads nachprogrammiert, nur die Anzahl der Blechfiguren wurde seiner natürlichen Grenze behoben. Aus zwölf unterschiedlichen Figuren wählt sich jeder Spieler eine bestimmte Anzahl aus, zieht diese auf, läßt sie auf ei-

ner Seite des Spielfeldes los und hofft, daß er zuerst 21 Figuren auf die gegenüberliegende Seite schicken kann.

Chaos im Kinderzimmer

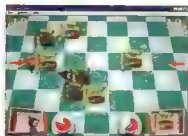
Da jede Blechfigur ein spezifisches Gewicht und Geschwindigkeit, vor allem aber noch eine weitere Eigenschaft hat, bedeutet nicht jede Kollision das Ende. Disasteroid etwa, der Kampfbomber, zerstört jedes entgegenkommende Gefährt. Handy hingegen zieht liegengeliebene Figuren wieder auf, der Traktor Big Al schiebt fast alles mit sich mit und Walking Timebomb eignet sich hervor-

ragend, um das Spielfeld von Staus zu befreien. Power-Ups, die etwa gleichzeitig mehrere Spielfiguren starten lassen, sorgen für zusätzliche Verwirrung. Da es keine Figur gibt, die allen anderen überlegen ist, ist eine überlegte Auswahl zu Beginn und der jeweils passende Einsatz sehr wichtig. Für lange Strategieplanungen bleibt jedoch nicht viel Zeit, da der Computer ein sehr geschickter Gegner ist. Beim Spiel Mensch gegen Mensch zeigt sich schon eher der taktische Charakter des Spiels, auch wenn die (abschaltbaren) Power-Ups so manche Strategie scheitern lassen.

Harald Wagner ■



Auf zerbrechlichem Eis empfehlen sich vor allem leichte Spielfiguren.



Solche Staus lassen sich meist nur mit brachialen Mitteln auflösen.

Statement

Mit Gearheads ist Philips ein äußerst kurzweiliges Spiel gelungen, das mit den gelungenen Grafiken, der einfachen Bedienung und vor allem der originellen Spielidee bei Spielern aller Altersklassen für Kurzweil sorgen kann. Allerdings sorgen auch hohe Schwierigkeitsgrade und Power-Ups nicht für allzuviel Abwechslung, so daß nach relativ kurzer Zeit Langeweile eintritt.



Auf vier verschiedenen Arenen wird gespielt, jede beeinflusst auf unterschiedliche Weise die einzelnen Spielfiguren.

SPECS & TECS	
VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
OSWIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 20 MB / General Mod	
CD 100 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX-33, 8 MB RAM,	SingleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
486DX-66, 8 MB RAM,	SingleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
2 Spieler an einer	Tastatur

RANKING	
Denkspiel/Geschwindigkeit	
Grafik	75%
	60%
Handling	90%
Spieldesign	77%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

PC CD-ROM

10th Hour	84,00
3D-VCR Pinball	49,00
ASAO Langbow (Lum)	84,00
Absolute Zero	84,00
Alban	84,00
Any of Owen	89,00
Archie Amnesia	79,00
ATF - Advanced Tactical Fighter	79,00
BAD MOJO	84,00
Battles	74,00
Battle Isle 3	74,00
Battles in Time	69,00
Berlin Connection	89,00
Blissful	54,00
Caesar 2	74,00
CHESMASTER 4000 Win 95	89,00
Chronicles Of The Sword	74,00
CIV NBT	99,00
Civilization 2	79,00
Colony Wars	79,00
Command & Conquer	84,00
Command & Conquer Mission CD	84,00
Command & Conquer Win95 (Lum)	84,00
Conigo	84,00
Cyberia 2	74,00
Deep Space 9	79,00
Defcon 5	79,00
Descend 2	89,00
DiscoWorld DV	79,00
Dungeon Keeper (Lum)	84,00
Dungeon Master 2	74,00
Earth Worm Jim Win 95	89,00
Earthworm 2 Win95	84,00
Earthworm Jim 2	79,00
Ecco The Dolphin	59,00
Endomorph Win 95	79,00
ESPN Extreme Games	59,00
Extreme Phobos	59,00
Fantasy General	89,00
FIFA 96	84,00
Football Pro BS Season	89,00
Formula One GP 2	94,00
Frankenstein	104,00
Fugger 2	84,00
Global Knights 2	84,00
Gender Wars	74,00



**Theo
KRANZ
VERSAND**

Grand Prix Manager	92,00
Handball 5	84,00
Hugo 3	74,00
INDYCAR Racing 2	74,00
Johnny Bazzellatore	79,00
Kingdom of Magic	74,00
Line Action Football	89,00
Mad TV 2	79,00
MAGI	74,00
Mantic Karts	39,00
Mechwarrior 2 + Erweiterungs Set	89,00
MELGAMAK 5 - 10 GAMES	89,00
Monopoly	89,00
NBA JAM T.E.	99,00
NBA Live 96	84,00
Need for Speed	89,00
NFL Quarterback Club 96	84,00
NHL 96	84,00
Panzer General 2	89,00
Petco	89,00
PGA European Tour	89,00
Probi 95 (Mac)	54,00
Planer 2	79,00
POLE POSITION	99,00
Poica Quest - SWAT	79,00
Primal Rage	59,00
Pro Pinball The Web	59,00
Psychic Detectives	79,00
Räuber des Master LU	74,00
Rebe Assault 2	84,00
Rise 2 - The Resurrection	99,00
Sensible Golf	84,00
Sensible World of Soccer	79,00
Shannara (Mac)	74,00
ShutBox	84,00
Shivers	89,00
Silent Hunter	74,00
Slam Thunder	99,00
SIM TOWER	84,00
SimCity 2000 Collection	99,00
5 man The Sorcerer 2	74,00
Space Quest 5 - Roger Wilco	89,00
Spektrum Win95	79,00
Spido waste	59,00
Steel Panthers	79,00
Stonekiss DC	84,00
Super Karts	39,00

Syndicate Wars (Lum)	79,00
T.Mat	89,00
Talisman	84,00
TKK Warlord	89,00
Terminator Future Shock	99,00
Terra Nova	84,00
TKX Eurofighter 2000	99,00
The Dig	79,00
Thunderhawk 2	79,00
Tic	54,00
Top Gun - Fire at Will	84,00
Torn's Passage	99,00
Total Destruction	74,00
Touche - Die Abenteuer	69,00
Thrill Pursuit	79,00
Unnecessary Roughness 96	89,00
US Navy-Fighter Gold	89,00
VOLDO	89,00
Warcraft 2	79,00
WARCRAFT II - Levels & Add-Ons	19,90
Warhammer DT Wings	69,00
Wv y Lembas Fußball Manager	74,00
Wing Commander 4	89,00
Worms	99,00
Worms Mission CD Reinforce	39,00
Zork	89,00
Zork Nemesis	89,00

SONY PLAYSTATION-GRÜNDERGERÄT 549,-
GRÜNDERGERÄT 499,-
SPELLE AUF ANFRAGE

WEITERE PC-TITEL SOWIE
KONSOLENSPIELE AUF
ANFRAGE
GROSSE AUSWAHL AN
MPEG-CD FILMEN

BTX-KRANZ #

Juliuspromenade 11 u. 68 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01 oder 57 16 06

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft:
in 94033 Passau
Bahnhofstr. 28 / Denaupassage

VERSAND MIT NACHRICHTEN: WIR BEFÜRZUGEN BLINDGESCHRIEBENE ANFRAGEN VORBEHALTEN. URS. DM 10,-. Perco Ausland DM 16,-. Lieferzusatz können von den Versandkosten abweichen

Ausgabe 05/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

NACH BESTELLEN!



03/96



04/96



05/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Hiermit bestelle ich:

Name, Vorname

☐ PC GAMES CD-ROM 03/96

zu DM 19,80

☐ PC GAMES CD-ROM 04/96

zu DM 19,80

Straße, Haus-Nr.

☐ PC GAMES CD-ROM 05/96

zu DM 19,80

PLZ, Wohnort

zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale

DM 3,-

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr.

GESAMTBETRAG

COMPUTEC

Das Klischee zeichnet sich dadurch aus, daß es dem wirklichen Leben hautnah auf der Spur ist - und The Dame Was Loaded ist ein ergiebiger Fundus solch liebenswerter Seitenhiebe. Den interaktiven Detektivroman gibt es demnächst unter dem Titel „Puppen, Perlen & Pistolen“ auch komplett in deutsch.

Scott Anger ist ein heruntergekommener Privatdetektiv im L.A. der 40er Jahre, der mangels Unterkunft in seinem Büro nächtigen muß. Credo: „Das einzige, was ich in den letzten Monaten unter die Lupe genommen habe, ist der Boden meiner Whiskeyflaschen“. Der erste Auftrag seit langem betritt in Form der reizenden Carol Klein das Büro: Anger soll ihren verschwundenen Bruder Dan suchen. Was die Aufmachung angeht, ist dieses Adventure erste Sahne! Die Fullscreen-Videosequenzen sind ordentlich digitalisiert, die Soundeffekte kommen knackig, und wenn man mal eben am Radio herumspielt, tönt großartige Jazzmusik aus den PC-Boxen. Die Icon-Steuerung ist einfach und übersicht-

The Dame Was Loaded (Puppen, Perlen & Pistolen) Räuberpistole



Scott Anger in seinem Element: Im Detektivbüro fühlt er sich Tag und Nacht wie zu Hause. Von hier aus koordiniert der Spieler alle Aktionen.

lich gehalten: Mit wenigen Mausclicks sitzt der Held im Pontiac und hält den Stadtplan in der Hand.

Die Zeit drängt!

Wie es sich für einen echten Privatdetektiv gehört, verläßt Scott selbst in der größten Hitzewelle seit Menschengedenken sein Heim nicht ohne Hut. Selbiger segelt jedesmal, wenn er in sein Büro zurückkehrt, in bester James Bond-Tradition mit Schwung auf den Kleiderständer - Miss Moneypenny hätte ihre helle Freude! Details wie dieses, der Griff zum Geldbeutel, der Druck auf die Autohupe

oder die nächtlichen Pokerrunden in „Jake's Joint“ sind es, die den Spieler während der mitunter etwas zähen Recherchen bei Laune halten.

Doch die Zeit drängt! Ein schneller Blick auf die Armbanduhr, dann zu „Meg's Diner“ und bei Donuts und einem Kaffee mal eben nachgehackt. Die feiste Wirtin, unfreundlich wie immer, bleibt jedoch stumm. Ein Seufzer, den fälligen Obolus auf den Tresen und ab durch die Mitte. „Wo ist mein Trinkgeld?“, schallt es unserem Helden durch die Türe nach. „Wo ist der Service, Meg?“. Prädikat: Megacool!

Stefan Gnad ■



Die bezaubernde Carol Klein vermißt ihren Bruder - ein Fall für Scott!



Liebe zum Detail: Selbst die Hupe im Pontiac läßt sich betätigen.

Statement

Wow, was für ein Spiel! Auch wenn beim ersten Antesten bereits nach einer Dreiviertelstunde feststand, daß ich weder zum Privatdetektiv noch zum Englisch-Dolmetscher taugte, ließ mir „The Dame Was Loaded“ trotzdem keine Ruhe. Die gelungene Atmosphäre, die liebevolle Aufmachung, die kauzigen Charaktere - keine Frage, Genrefans werden hier voll auf ihre Kosten kommen.



Praktisch: Auf dem Stadtplan kann man gezielt einzelne Lokalitäten auswählen und wird in Nullkommanichts ans Ziel gebeamt.

SPECS & TECHS	
VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOSEWIN 3.1	JoyStick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	General Midi
CD 1,002 MB	Audio
REQUIRED	
486 DX-33, 8 MB RAM	SingleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
486 DX2-66, 8 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	80%
Sound	85%
Handling	80%
Spieldauer	77%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Philips Media
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Warcraft 2

CD-ROM, DV

77,95**Rebel Assault 2**

CD-ROM, EV

72,95**Grand Prix Manager**

CD-ROM, DV

82,95**FIFA Soccer 96**

CD-ROM, DV

72,95**Indy Car Racing 2**

CD-ROM, DA

72,95**Command & Conquer**

Mission-CD, CD-ROM, X

NEU 29,95**Panzergeneral 2**

CD-ROM, DA

69,95**Space Marines**

CD-ROM, DV

69,95

Wir führen keine indizierten Spiele!

PCNur Versand - kein Laden, Bestellannahme Mo-Fr 10-18 Uhr
Vorkasse (EC-Scheck) 8,95 - Nachname 9,95 (zzgl. NN-Geb.) - Ausland: Vorkasse (EC-Scheck) 19,95**Soundblaster AWE 32 VE****265,95**

CD-ROM 4x Mitsumi FX400

CD-ROM 6x

RAM 4 MB 70ns PS/2 SS

RAM 8 MB 70ns PS/2 DS

16 Bit Stereo Soundkarte

Aztech 32 + Waverider

Logitech Wingman Extreme

219,95

349,95

199,95

429,95

89,95

229,95

89,95

Gravis

Game Pad

Gravis Analog Pro

Gravis Firebird

Suncom Analog Edge 2

Suncom FX 2000

Suncom FX 3000

35,95

55,95

119,95

54,95

84,95

109,95

11th Hour

Acas of the Deep

Alibon

Aliens

Alone i t. Dark 3

Alone i t. Dark 1+2

Apache Longbow

Battle Isle 3

Bermuda Syndrome

Betrayal at Krond

Bing

Btmip Br Comp

S. 4teil

Bundesl. Man. 3

Bundest. Man. 3

Buried in Time

Caesar II

Christoph Kolumb

Command & Con.

Der Drudenkreis

Der Planer 2

Descent

Die Siedler 2

Dune II - Arnaks

Dungeon Keeper

X 88,95

DV 89,95

DV 82,95

DV 79,95

DV 67,95

DV 85,95

DV 58,95

DV 79,95

DV 79,95

DV 72,95

DV 64,95

DV 62,95

DA 79,95

DA 54,95

DV 69,95

DV 49,95

DA 75,95

DV 84,95

DV 89,95

DV 89,95

DV 89,95

DV 89,95

DV 89,95

DV 89,95

DV 89,95

DA 88,95

DA 88,95

EA-Sports Rugby

Earthquake

F1 Grand Prix 2

Fado to Black

Falcon Gold

Flight o t. Amazon

Hartball 4

Hattrick Karon

Hi Octane

Human Recal.

Kick & Play

Lands of Lora II

Lost Eden

Magic Carpet 2

Magic the Gathering

Master of Magic 3.5

Monty Python

Mortal Coil

NBA Live 95

Oldtimer

Orion Conspiracy

Panzergeneral 2

Panzergeneral 2

Panzergeneral 2

Pinball Dreams

Pinball Fantasies

DA 77,95

DV 84,95

X 99,95

DV 86,95

DA 49,95

DV 78,95

DA 77,95

DV 75,95

DV 32,95

DV 69,95

DV 85,95

X 89,95

DV 79,95

DV 75,95

DV 39,95

EV 79,95

DV 62,95

DA 79,95

DA 45,95

DV 86,95

DV 86,95

DV 89,95

DA 85,95

DA 85,95

DA 85,95

DA 85,95

Pole Position

Police Quest Swat

Popul 2 - Pmng

Housewife

Prisoner of Ice

Privateer & Strike C

Shanara

Simon I. Soc. 2

Star Trek Final U.

Steel Panthers

Talsmann

Tank Commander

Term na Velocity

This Means War

Tilt

Time Gate

Tower Assault

Transport Tycoon del.

Un Roughness

USS Ticonderoga

volgas

Westwood Comp.

Whas Voyage 2

Wing Commander 4

Woodruff and...

Worms

DV 87,95

DV 74,95

DA 28,95

DV 62,95

DV 69,95

DA 79,95

X 78,95

DV 74,95

DV 85,95

DV 72,95

DV 72,95

DA 85,95

X 79,95

DV 79,95

DA 55,95

DV 59,95

DA 76,95

DV 28,95

DV 79,95

DV 74,95

DV 74,95

DV 85,95

X 99,95

DV 74,95

DV 85,95

STORE Tel. 0941 - 40 01 94 24h - FAX 0941 - 4 61 33 40
Sudetendeutsche Str. 20 - 93057 Regensburg

Jetzt die Knaller

der letzten

3 Monate

nachbestellen!

NACHBESTELLEN!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES 03/96 mit CD ROM	zu DM 9.90
<input type="checkbox"/> PC GAMES 03/96 mit Diskette	zu DM 7.50
<input type="checkbox"/> PC GAMES 04/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90
<input type="checkbox"/> PC GAMES 04/96 mit Diskette	zu DM 7.50
<input type="checkbox"/> PC GAMES 05/96 mit CD-ROM	zu DM 9.90
<input type="checkbox"/> PC GAMES 05/96 mit Diskette	zu DM 7.50
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

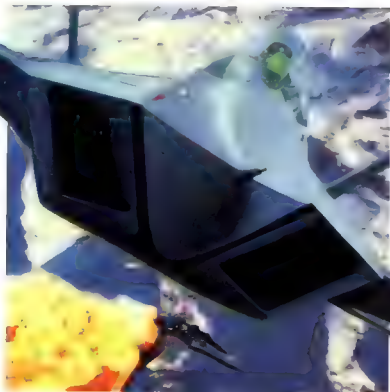
Bitte beachten: Angebot gültig nur im Inland!

COMPUTEC

Advanced Tactical Fighters

Die glorreichen

Jane's und Electronic Arts heben mit vereinten Kräften ihr erstes gemeinsames Projekt aus der Taufe. Advanced Tactical Fighters macht auf den ersten Blick den Eindruck einer Zusatzdiskette für EA's U. S. Navy Fighters. Bei genauerem Hinsehen entpuppt ATF sich allerdings als eigenständiges Produkt mit zusätzlichen Features, wie Network- und Modem-Play, einem komplexen Missions-Editor und einer sehr vollständigen Multimedia-Enzyklopädie, die alle Daten modernster Fighter Jets enthält.



Bei Jane's handelt es sich um eine internationale Verlagsgesellschaft für die Rüstungsindustrie, die derzeit auch mit EA's Tochterfirma Origin an der Helicopter-Simulation AH 64 D Longbow

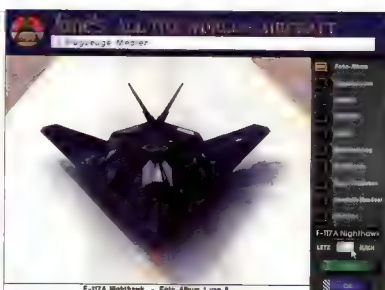
arbeitet. Aus ihren prallgefüllten Datenbanken stammen die technischen Informationen über alle in ATF zum Einsatz kommenden Jets und Bomber. Diese erst kürzlich freigegebenen Daten benutzt EA zur Si-

mulation der sieben brandneuen Flugzeuge, von denen einige zur Zeit nur am Reißbrett existieren. Diese Modelle kommen nur im Campaign-Modus zum Einsatz. Beide Kampagnen sind frei erfunden und

finden in der nahen Zukunft statt, wenn man hofft, diese Maschinen einsatzbereit zu haben. Insgesamt stehen im Single-Player- und Campaign-Modus 14 Flugzeuge zur Verfügung.



Mit den übersichtlichen Menüs ist es kinderleicht, sich den gewünschten Vogel herauszupicken, ihn mit Waffen zu bestücken und dann durchzustarten.



Die Archive von Jane's bildeten die Grundlage für das eingebaute Lexikon: Zu allen Flugzeug-Typen finden Sie technische und historische Informationen.

Sieben

Die Multi-Player-Missionen ermöglichen hingegen eine noch nie dagewesene Fülle von Fluggeräten - sämtliche im Spiel vorkommenden Maschinen können hier eingesetzt werden. Neben den Jets und Bombern können sogar Helikopter geflogen werden. Dies führt zu der geradezu unglaublichen Zahl von 60 (!) verfügbaren Flugzeugen! Bis zu acht Spieler können sich im Mehrspieler-Modus gegeneinander messen oder in Geschwadern zusammenschließen. Die experimentellen Jets unterscheiden sich im Flugverhalten sehr stark voneinander - und zwar nicht nur durch die Tatsache, daß es sich um Bomber und Fighter handelt. Selbst die Fighter variieren in wesentlichen Punkten.

Keine Grafikwunder

ATF behält das einfache und intuitive Interface aus US Navy Fighters zum größten Teil bei. Auch die beliebte Quick Missi-

on-Funktion ist wieder mit von der Partie. Graphische Kabinettstückchen sollten Sie bei ATF allerdings nicht erwarten: Die im Vergleich zu anderen Flugsportarten Grafiken entsprechen ziemlich genau denen von US Navy Fighters, Videos und multimediale Präsentation spielen sich hingegen außerhalb des eigentlichen Spieles in der Jane's Enzyklopädie ab. Die einführende Sequenz ist ebenfalls ein echtes „Wow!“-Erlebnis. Auch Auszeichnungen und Beförderungen sind zu haben; ansonsten wird mehr Wert auf Abwechslung als auf Grafikzauber gelegt.

Zwei neue Kampagnen geben Ihnen die Gelegenheit, die fliegende Hardware im Einsatz zu erproben. Die erste spielt sich im Jahre 1998 in Ägypten ab, wo Sie einem islamischen Fundamentalisten das Handwerk legen sollen. Anstatt der sonst in diesen Breiten üblichen MiGs und Sukhois fliegen Sie hier gegen importierte F-16, F-5 und Dassault M

Die Flugzeuge

Mit der B-2A Spirit gibt EA dem Spieler die einmalige Gelegenheit einen über 650 Millionen Dollar teuren Stealth Bomber zu fliegen. Mit einer Spannweite von 52 Metern bei einer Länge von nur 21 Metern ist dieses für Radar unsichtbare Monster eine ungewöhnliche Erscheinung. Die Erfolgsrate des kleinen Bruders F117 A Nighthawk, ebenfalls eines der sieben Flugzeuge, im persischen Golf ließ der United States Air Force keine andere Möglichkeit als dieses technische Wunderwerk in Serie produzieren zu lassen. Die F-117 repräsentierte nur 2,5% der Airpower in der Operation Desert Storm, zeichnete sich aber für 31% der Gesamtstreikquote verantwortlich.



Die **Lockheed F-22** ist der beliebteste Allround-Jet unter den Piloten. Bei einer Geschwindigkeit von 800 Knoten, einer großzügigen Bewaffnung - kombiniert mit einer hohen Kraftstoffkapazität - eignet sie sich hervorragend für Aufklärungsflüge und Angriffsmissionen.



Die Geschwindigkeit der F-22 verblaßt allerdings verglichen mit der französischen **Dassault Rafale**, deren Top Speed bei sattem Mach 2 liegt. Obwohl der Tornador geringer ist als der der F-117 A kann die Rafale durchaus der Klasse der Stealth Fighter zugeordnet werden.



Die **Grumman X-29** gleicht mit ihren nach vorne geschwungenen Flügeln eher einem Space Fighter als Krieg der Sterne als einem klassischen Fighter. Dieses ungewöhnliche Design ermöglicht eine nie dagewesene Manövrierbarkeit. Im Ernstfall bedeutet dies, daß die X-29 in niedrigen Flughöhen besser reagieren kann und steile Angriffswinkel effektiver nutzt. An vielen Funktionen dieses experimentellen Jets wird noch gearbeitet. Unter anderem ist ein spezieller Pilotsitz geplant, der in einem steileren Winkel angebracht wird, um während der Wendemanöver das Austreten von Blut aus dem Kopf des Piloten zu verhindern!



Ein Flugzeug deutscher Abstammung ist die **Rockwell/Dasa X-31A EFM**, deren Entwicklung bei Messerschmitt begann und dann in Kooperation mit Rockwell fortgesetzt wurde. Die X-31 verfügt über eine Funktion namens Thrust Vectoring, daß extrem geringe Wendekreise ermöglicht.



Letztendlich das spektakulärste der sieben Flugzeuge, die für das Jahr 2000 geplante **Lockheed X-32 ASTOVL** (Advanced Short Take-Off and Vertical Landing). Über den Beinahe-Senkrechtstarter und -Lander liegen bisher kaum Informationen vor, daher ist dieser Teil der Simulation mehr oder weniger „intelligente Spekulation“.



Weiterhin stehen die Modelle **AV-8B Harrier 2**, **F-14B Tomcat**, **F/A 18D Hornet**, **Sea Harrier F/A 2**, **SU Flanker-D**, **Yak-141 Freestyle** sowie der Bomber **AC 130U Spectre** zur Auswahl. Leider können wir aus Platzgründen nicht näher auf diese bereits bekannten Modelle eingehen. Flugsim-Fans sind mit den meisten dieser Typen ohnehin bestens vertraut.



Vor jedem Einsatz bekommen Sie alle Missions-Ziele explizit erläutert und können darüber hinaus auf das umfangreiche Kartenmaterial zurückgreifen.



Wie aus dem Lehrbuch: Der Flieger nähert sich überraschend über das unwegsame Gelände und klinkt kurz vor dem Zielobjekt die Rakete aus.

2000. Die zweite Kampagne führt Sie in das China des Jahres 2002. Hier gilt es den Luftraum gegen eine aus chinesischen Q-Jets und russischen MiGs bzw. Sukhois bestehende Luftwaffe zu verteidigen. Zusätzlich stehen 20 Einzelspieler- und 10 Mehrspieler-Missionen zur Verfügung.

Viel Feind, viel Ehr!

Weitere Kampagnen können mit dem integrierten Mission-Editor nach Belieben erstellt werden. Die grundlegenden Funktionen dieses Programms geben Ihnen absolute Kontrolle über das Spiel; vom Entwurf der Spielumgebung, der Pla-

zierung der eigenen und feindlichen Objekte, der Definition der Angriffsziele bis hin zur Zuordnung der Anflugpunkte ist alles möglich. Mailboxen und die Foren der Online-Dienste sind bereits voll von diesen selbstgestrickten Missionen.

Jede nur erdenkliche Form von Nah- oder Fernraketen, Bomben und Bordkanonen sind in ATF vertreten. Die experimentellen Flugzeuge ermöglichen aufgrund ihrer neuen Funktionen völlig neue und bisher undenkbar Flugmanöver. Mit der Vector-Thrust-Funktion der F-22 und X-31A umkurven Sie jeden Gegner in Sekunden. Selbst für Anfänger läßt sich ATF bedingt empfehlen. Jedoch

Saubere Landung - da strahlt der Vorgesetzte (oben). Wenn Sie ATF in der rechts abgebildeten Grafik-Qualität spielen wollen, brauchen Sie einen opulent ausgestatteten Pentium-PC.



sollten diese zu Beginn ausreichend Gebrauch von Schummelfunktionen machen, die dem Airwar-Greenhorn unbegrenzte Bewaffnung zur Verfügung stellen und ihn obendrein unverwundbar machen.

Stealth Computer

ATF ist eine knallharte Simulation, und Sie benötigen extreme Rechner-Power für optimale Performance. Die Mindestanforderung liegt laut EA bei einem 486 DX/2-66 mit 8 MB

RAM für eine Auflösung von 320 x 240 Punkten, für die 640 x 480-Option wird ein Pentium 60 gefordert. Hmmppppff! Selbst auf Highend-Rechnern mit 133 Mhz kann in der höchsten Auflösung keine ruckelfreie Bildrate erzielt werden. Lassen wir jedoch diese im PC-Spielebereich bereits obligatorische Beschwerde außen vor, so präsentiert sich ATF als ungeheuer abwechslungsreiche Simulation mit einer nie dagewesenen Informationsfülle.

Markus Krichel ■

Statement

Das Sequel zu U. S. Navy Fighters verschafft einen ersten Einblick in die Zusammenarbeit zwischen Jane's und EA. Obwohl die Grafiken sicher niemand vom Hacker haben werden, verfügt ATF über andere Stärken. So stehen im Multiplayer-Modus inklusive Hubschrauber satte 60 Maschinen zur Verfügung.

Am meisten Spaß machen allerdings die sieben experimentellen Flugzeuge, die in den futuristischen Kampagnen zum Einsatz kommen - für Abwechslung ist also bestens gesorgt. Ein weiteres Plus ist der integrierte Mission-Builder, der absolute Kontrolle über das Spiel erlaubt. Jane's Beitrag - die Datenbank mit den technischen Details - informiert Sie über alles, was Sie schon immer über Flugzeuge wissen wollten, aber bislang nie zu fragen wagten. Vorsicht ist wie immer vor den angegebenen Systemanforderungen geboten: Unter einem schnellen Pentium läuft gar nix, und selbst damit wird man vorzugsweise auf den VGA-Modus zurückgreifen.



SPECS & TECHS	
VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 460 MB	Audio
REQUIRED	
486 DX2-66, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 90, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
max. 8 Spieler im Netzwerk,	Modem-/Nullmodem-Option

RANKING	
Flugsimulation	
Grafik	80%
Handlung	85%
Handlung	75%
Spielepaß	84%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	ElectronicArts
Prels	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

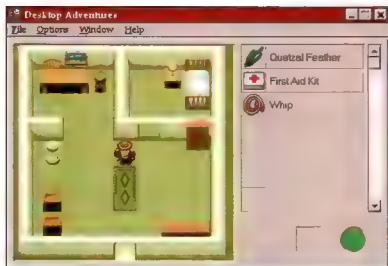
Kennen Sie das Minesweeper-/Solitaire-Syndrom? Wenn man von einem Spiel trotz seiner spärlichen Grafik und dem simplen Spielprinzip einfach nicht genug bekommt? LucasArts setzt in seinem neuen Indiana Jones-Spiel voll auf dieses unerklärliche Suchtphänomen und veröffentlicht mit den Desktop Adventures ein Low Price-Spiel, das den beliebten Pausensnacks Solitaire, Tetris & Co den Rang ablaufen soll.

Indiana Jones Desktop Adventures

Mini-Indy



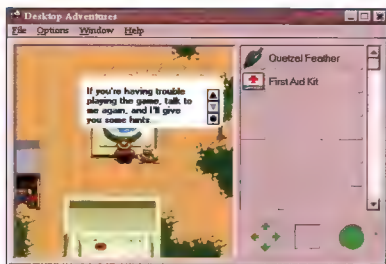
Indiana Jones Desktop Adventures ist ein Spiel, mit dem LucasArts-Kenner bestimmt nicht gerechnet haben. Anstatt ein neues Mammut-Adventure im Stil von Indy 4 zu schaffen, das mit seiner brillant durchdachten Handlung und einer Gesamtspielzeit von über 50 Stunden nur die eingefleischten Adventure-ansprüche, ging man diesmal den entgegengesetzten Weg. Auf einer einzigen Diskette findet man ein Action-Adventure, das mittels eines eingebauten Zufallsgenerators immer wieder neue Mini-Adventures kreiert, für deren Lösung der Spieler nicht mehr Zeit als seine Mittagspause investieren muß. All diese kleinen Adventures sind lose miteinander verknüpfte Kurzgeschichten, die in eine Indy-typische Spielumgebung eingebettet wurden: Im Mexiko der 30er Jahre bereitet ein skrupelloser holländischer Kunstsammler dem Archäologen reichlich Kopfzerbrechen. Victor van Loom will wertvolle Artefakte von einer Ausgrabungsstätte entwenden, an deren Erschließung Dr. Jones gerade arbeitet. Am Rande des Dschungels ergeben sich somit Tag für Tag neue Abenteuer, die Indy auf „seine“ Art lösen muß. Im Klartext heißt das, die Peitsche ausgepackt, den Patronengürtel umgeschnallt und die Fäuste



Wenn Indy ein Gebäude betritt, wird in einen Innenansicht-Modus umblendet. In Gewölben, Wohnhäusern und Tempeln findet er neue Ausrüstung.



Die Karte zeigt, daß die einzelnen Adventures nicht gerade umfangreich sind. Jedes Abenteuer soll in ein bis zwei Stunden zu schaffen sein.

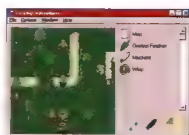


blankpoliert - dann kann's losgehen. Zu Beginn jedes Mini-Adventures, das der Missions-generator in Sekundenbruchteilen auf den Bildschirm zaubert, erhält Indy eine spezielle Aufgabe (beispielsweise das Auffinden einer heiligen Maske, das Heben eines Indianer-Schatzes usw.) und einen Gegenstand, der ihm bei der Suche hilfreich ist. Aus der Vogelperspektive steuert man Dr. Jones dann durch etwa 40 verschiedene Locations, die zahlreiche weitere, ineinander verschachtelte Puzzles beinhalten. Die Personen, auf die man während der Reise trifft, haben Tipps parat oder sind selbst im Besitz von spielwichtigen Gegenständen, die Sie im Tausch gegen andere herausrücken. Manchmal gilt es auch, Felsblöcke zu verrücken, um versteckte Eingänge freizulegen, geheime Pfade im Dschungel zu erkunden oder sich einen Weg über Schluchten und Flüsse zu bahnen. Ein entscheidendes Spielelement sind natürlich wieder die Kämpfe mit wilden Tieren und bewaffneten Banditen, die Dr. Jones mit seiner Peitsche, seiner Pistole oder anderen, im Dschungel gefundenen Waffen bestreitet.

Action-Indy?

Obwohl das Spiel einige typische Gesichtszüge eines echten Adventures trägt, könnte man

die Desktop Adventures genauso als ein Actionspiel mit Puzzles bezeichnen. Im Mexiko der 30er Jahre wimmelt es nur so von riesigen Spinnen, giftigen Schlangen und sonstigem Ungeheuer. Jeder Biß, Stich oder Schlag vermindert die Lebensenergie der kleinen Spielfigur - durch Erste-Hilfe-Kästen und Heilkräuter können Wunden allerdings wieder geheilt werden. Von einem kleinen mexikanischen Dorf aus erkundet man das umliegende Gebiet, das sich (dank des Spiele-Generators) von Abenteuer zu Abenteuer unterscheidet. Da auf der Diskette eine aufwendige Grafikengine gar keinen Platz finden würde, spielt sich alles in stehenden Bildern ab - trotzdem sind die aus kleinen Klötzchen zusammengesetzten Hintergründe durchaus nett anzusehen. Die Spielsteuerung ist so einfach, daß der Hersteller ein Anleitungsbuch gar nicht erst für nötig befand. Mit dem Mauszeiger oder den Cursorarten läßt sich Indy durch die Baumreihen und Tempelgänge steuern, gefundene Gegenstände können per Drag & Drop ins Inventory gezogen werden. Während der Kämpfe reicht ein einfacher Mausklick, um Dr. Jones mit der Peitsche oder Machete schlagen zu lassen. Da die Desktop Adventures speziell für Windows geschrieben wurden, hofft man auf ähnliche technische Raffinessen, wie man



sie von jüngeren Windows-Spielen gewohnt ist. Leider wurde hier gespart: Nicht einmal die Fenstergröße läßt sich an die Desktop-Auflösung des jeweiligen Spielers anpassen,

Das Fenster, in dem Indiana Jones hier auf Schatzsuche geht, nimmt bei einer Windows-Grafikauslösung von 1024 x 768 Pixel gerade mal ein Viertel des Bildschirms ein. Um da noch jedes Detail zu erkennen, muß man nahe an den Bildschirm gehen oder die Auflösung reduzieren.

was dazu führt, daß man sich bei Grafikmodi oberhalb von 800 x 600 Bildpunkten ein Vergrößerungsglas als kostenloses Gimmick wünscht.

Thomas Borovskis ■

Statement

Indiana Jones läuft jetzt als eine Art Zelda (Super-Nintendo) über den Bildschirm - wer hätte das gedacht? Trotz des Dumpingpreises von 30 Mark bezweifle ich, daß Lucas Arts' Rechnung aufgehen wird. Das Spielprinzip mit seinen stets verschiedenen Mini-Missionen wird Adventure-Freaks nach dem vierten oder fünften Mal irgendwie langweilig. Außerdem hapert es an der technischen Realisierung. Das Argentin mit der nicht verstellbaren Fenstergröße, die auf Dauer sehr unbequeme Maus-/Tastatursteuerung und die spärliche Grafik machen die Desktop Adventures - zumindest für mich - nicht zu einem würdigen Solitär-Ersatz.



SPECS & TECHS	
VGA / Testatur	
SVGA / Maus	
OS:WIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 3 MB / General Midi	
CD 0 MB / Audio	
REQUIRED	
386, 4 MB RAM, Windows 3.x	
RECOMMENDED	
486/56, 8 MB RAM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

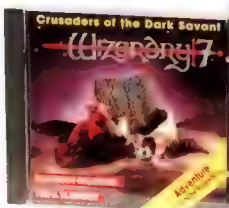
RANKING	
Action-Adventure	
Grafik	50%
Sound	25%
Handling	48%
Spiel Spaß	54%
Spiel	deutsch
Handbuch	keines
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 30,-
CD-Advantage	auf Diskette

Sie erhalten als D

PC GAM

eine der folgenden k

1. Ein PC-CD-ROM-Spiel



„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant.“ Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1080
Zuzahlung: keine



„Retribution“ - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Komplett in Deutsch!

Artikelnummer 1081
Zuzahlung: keine



„Whale's Voyage“ - Wirtschafts-simulation und Adventure in einem! Komplett in Deutsch.

Artikelnummer: 1082
Zuzahlung: keine

2. Ein CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases



Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf.

Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-

Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086
Zuzahlung: keine

ankeschön für ein

ES ABO

kostenlosen Prämien:

3. T&T-Sammelordner

4. PCG Mousepad



Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten.

Artikelnummer 995
Zuzahlung: keine



Das ultimative PC GAMES Mousepad in limitierter Auflage.

Artikelnummer 1077
Zuzahlung: keine

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, und dann ab damit zum COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

PC GAMES - das führende PC-Spielmagazin - im Abo:

■ Jeden Monat den Überblick über den gesamten PC-Spielmagazin mit PC GAMES plus Diskette oder CD-ROM.

■ Wir testen für Sie, welche Spiele ihr Geld wert sind.

■ Lieferung per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

■ Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie zurück.

■ Sie versäumen keine der 12 Ausgaben und erhalten so ein lückenloses (Tips & Tricks-) Sammelwerk.

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg.

☐ **JA, ich will das PCG-Abo mit CD-ROM.**

(DM 108,-/Jahr (= DM 9,-/Ausgabe), Ausland 132,-/Jahr)

☐ **JA, ich will das PCG-Abo mit Diskette.**

(DM 79,-/Jahr (= DM 6,58/Ausgabe), Ausland 103,-/Jahr)

Meine Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Ich möchte als Dankeschön bitte folgende kostenlose Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ☐ WIZARDRY 7 (Art.-Nr. 1080)
- ☐ RETRIBUTION (Art.-Nr. 1081)
- ☐ WHALE'S VOYAGE (Art.-Nr. 1082)
- ☐ CD-Ständer (Art.-Nr. 1086)
- ☐ T&T-Ordner (Art.-Nr. 995)
- ☐ Mousepad (Art.-Nr. 1077)

Die Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Ich erhalte das PCG-Abo frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Datum 1. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mittelt.

Datum 2. Unterschrift (ggf. des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos: (bitte ankreuzen)

- ☐ Gegen Rechnung
- ☐ Bequem per Bankinzug

Konto-Nr.

BLZ

IHRE VORTEILE:

Silent Hunter

Auf Schleichfahrt

U-Boot-Simulationen sind vergleichsweise dünn gesät, obwohl sie Taktik mit Action bestens verbinden können. Betrachtet man sich die Simulation Silent Hunter des Strategiespezialisten SSI, wird einem der Grund für die Seltenheit der Spiele klar.

Langsam fährt der Zerstörer über das nur wenige Meter tiefer im Wasser schwebende U-Boot. Kein Ping unterbricht die drückende Stille. Die Mannschaft wagt kaum zu atmen - der Spieler ebenfalls nicht. Diese Szene ist gut zehn Jahre alt und fand auf einem 286er mit dem Spiel 688 Attack Sub statt. Seitdem wagte sich nur eine relativ geringe Anzahl weiterer U-Boot-Simulationen auf den Markt, kein Wunder daß Silent Hunter von SSI von vielen Spielern seit langem erwartet wird. Auf den ersten Blick wird SSI



den Wünschen an Silent Hunter gerecht: Die SVGA-Grafik erreicht teilweise Fotoqualität, die Steuerung ist sehr einfach, ohne daß dafür auf Spieltiefe verzichtet wurde, die Klangausgabe macht einen sehr realistischen Eindruck und der Schwierigkeitsgrad läßt sich in zahlreichen Stufen dem eigenen Können anpassen.

Unter Wasser nichts Neues

Aufgabe des Spielers ist es (im Karriere- oder Missionsmodus), sich an Zerstörer oder Geleitzüge anzuschleichen, Seegebiete feindfrei zu halten, bestimmte Ziele zu versenken oder ähnliche U-Boot-typische Einsätze zu fahren. Neben den Torpedos steht dem Spieler auch eine

Bordkanone zur Verfügung, nur hier kann man die detailreiche Grafik genießen, unter Wasser bleiben nur einige Standbilder. Vor allem die langen Wartezeiten entsprechen voll und ganz der Realität. Man kann tagelang patrouillieren, ohne einem Schiff zu begegnen, einen Kreuzer einzuholen kann Stunden dauern, und selbst das Nachladen der Torpedos dau-



Die detaillierten Grafiken lassen jedes Bullauge leuchten.



Auch romantische Momente im Sonnenuntergang fehlen nicht.

ert Ewigkeiten. Selbst bei x-facher Beschleunigung muß man sich als Spieler mit einigen Wartezeiten abfinden, kommt es aber schließlich zu einer Schlacht, wird man bestens entschädigt. Nur wer sich wirklich vorsichtig anschleicht und von der richtigen Entfernung seine Torpedos abschießt, hat eine reelle Chance, der Rache der Zerstörer zu entgehen. Silent Hunter spielt in den Jahren 1941 bis 1944, eine Zeit, in der die U-Boot-Waffe und deren Bekämpfung große Fortschritte gemacht hat. Ist es anfangs noch relativ einfach, nahe genug an den Feind heranzukommen, wird dies mit zunehmender Verbreitung von Sonar und Radar immer schwieriger. Dafür (das Spiel hält sich zu großen Teilen an geschichtliche Fakten) werden gegen Ende des Pazifik-Krieges zahlreiche Frachtkonvois mit unzureichendem Geleitschutz auf die Reise geschickt. Das eigentliche Spiel gestaltet sich sehr einfach: Man klickt sich durch die einzelnen Räume des Bootes, bedient dort mit der Maus die übersichtlich beschrifteten Waffen oder Instrumente oder navigiert mit Menütastern durch das Boot. Auch der Sonar und kann überzeugen, da wirk-

Das Herzstück eines jedes U-Boots: Die Einzelnen in der Kommandozentrale findet sich ein Spieler sofort zurecht.



Das Ziel aller Gefahren und Mühen: Japan gibt schließlich auf.

Da lacht des Küpfs Herz: Ein kompletter Geleitzug geht in Flammen auf. Die versenkte Tonnage bestimmt die Art der Auszeichnungen. (unten)



lich jedes Ereignis mit realistischen Klängen hinterlegt wurde, trotzdem hätte etwas Musik auf den langen Fahrten für etwas Abwechslung gesorgt.

Ping, Peng, Blubb

Silent Hunter kann eine durchaus spannende Atmos-



Der Bereich vor der Bordkanone ist ein ungünstiger Ort für feindliche Zerstörer. Leider lassen sich solche Aussichten nur kurz genießen.

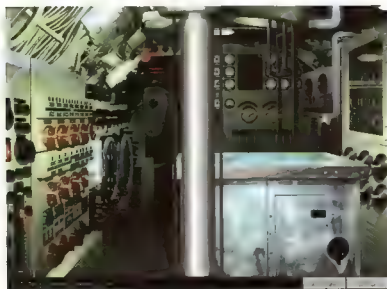
Statement

Offensichtlich wurde das Thema U-Boot-Simulation bereits vor zehn Jahren ausgereizt. Egal ob AOD oder Silent Hunter: die Präsentation wird immer besser, Stimmung und Spielspaß verändern sich kaum. SSI ist mit Silent Hunter zwar eine herausragend gute Simulation gelungen, für Besitzer eines älteren U-Boot-Spiels gibt es jedoch kaum einen Grund, sich ein weiteres zuzulegen.



fach nicht ausreichend innovativ - oder ist das Genre der U-Boot-Simulationen etwa schon ausgereicht?

Harald Wagner ■



SPECS & TECHS	
VEA / Tastatur	
SVGA / Maus	
OS/Win 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 30 MB / General MIDI	
CD 224 MB / Audio	
REQUIRED	
486 DX-33, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
U-Boot-Simulation	
Grafik	80%
Handbuch	65%
Handling	80%
Spielspaß	79%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Computer Game Developers Conference

Designer Treff



Zum zehnten Mal trafen sich Designer aus aller Welt zur Computer Game Developers Conference im Herzen des Silicon Valleys. Wir mischten uns für Sie unter das Volk und konnten einige interessante Neuigkeiten aufschnappen.
von Markus Krichel

Wie nicht anders zu erwarten, gab es auch bei der zehnten Computer Game Developers Conference einen neuen Besucherrekord. 3.500 Teilnehmer aus allen Bereichen der Game Industry gaben sich in Santa Clara ein Stelldichein. Neben Programmieren, Designern und Produzenten gaben sich auch Musiker, Filmemacher und Hardware-Ingenieure im Westin Hotel gegenseitig die Klinke in die Hand. Hier werden die

Weichen gestellt für die Softwareentwicklung der Zukunft. War im letzten Jahr noch Virtual Reality das große Schlagwort, scheint man in diesem Jahr die Erwartungen etwas niedriger angesetzt zu haben. Die erhoffte Explosion des Marktes in den VR-Bereich, der mit den Headsets von Forte, Virtual IO und CyberMaxx hier vor zwölf Monaten einen vielversprechenden Anfang nahm, erwies sich als Blindgänger. Das Hauptthema der diesjährigen Konferenz: 3D in allen Erscheinungsformen und Multiplayerspiele via Internet.

The Times are changing

Was vor zehn Jahren mit acht Teilnehmern im Wohnzimmer von Chris Crawford begann,

hat sich zur größten Veranstaltung dieser Art entwickelt. Chris spielt zwischenzeitlich keine Rolle mehr und die Konferenz wurde dieses Jahr erstmals von einem kommerziellen Messeveranstalter ausgerichtet. Bezeichnenderweise wurde dieser Deal unmittelbar nach dem Ausscheiden von Chris Crawford geschlossen. Ebenfalls besorgniserregend: die mehreren Millionen Dollar, die für die Überlassung der Rechte bezahlt wurden, flossen in die Taschen der verbleibenden Vorstandsmitglieder. Chris, der Vater der CGDC, sah hiervon keinen roten Heller. Eine traurige Entwicklung für Crawford, allerdings muß man eingestehen, daß seine ständigen Tiraden vom drohenden Untergang der Branche auf die Dauer etwas ermüdend wirkten.

Die Kommerzialisierung war auch gleich offensichtlich. Bestimmte Seminare und Sonderveranstaltungen, deren Besuch früher kostenlos war, mußten diesmal teuer bezahlt werden. Microsoft entblättere sich nicht für ihre DirectX-Sessions sollte 160 Dollar zu verlangen. Allerdings hatte man nicht mit dem Erfindungsreichtum der MS-Hasser gerechnet, die aus Protest eine eigene Veranstaltung mit dem Titel „DirectBier“ aus der Taufe hoben. Überhaupt läßt sich ein klare Spaltung der einstmalig so solidarischen Designer-Clique erkennen. Auf der einen Seite findet man die Microsoft-hörigen Programmierjupies (Interactive Movies), geschmiegelt und gestylt mit minirocktragenden Tuschies am Arm. Auf der anderen Seite die um jeden Preis unab-

Charakteren, ohne jedoch auf die Realitätsnähe zu verzichten. Motion Capture könnte die Antwort sein.

Für Furore sorgte übrigens eine mit Hilfe dieser Technologie erstellte Animation am Stand der Firma Bio-Dynamics. Im Auftrag der amerikanischen Computersendung C-Net wurde eine auf allen bekannten Indizien basierende Dramatisierung des Mordes an Nicole Brown Simpson und Ron Goldman erstellt. Da die Dreharbeiten vor der Urteilsverkündung stattfanden und jeder mit einem Schuldpruch rechnete, hat der Mörder natürlich eine frappierende Ähnlichkeit mit O. J. Simpson.

Die Datei steht allen Interessierten auf der Webseite www.cnet.com zur Verfügung. Allerdings ist Eile geboten: Es steht anzunehmen, daß Mister Simpsons Rechtsanwälte die Verbreitung dieser Datei verbieten lassen werden. Vorausgesetzt er hat noch Geld übrig...

VR neu überdenken

Virtual Reality Headsets haben unglaublich an Boden verloren. Hohe Herstellungskosten, die lausige Qualität der LCD-Displays, schwer kontrollierbares Head Tracking und mangelnde Unterstützung seitens der Spie-

Spotlights

Niemand ist qualifizierter, die Qualität eines Spiels zu beurteilen, als andere Designer. Die fachkundige Jury verlieh die begehrten „Spotlight Awards 96“ an die folgenden Titel.

Command and Conquer
MechWarrior 2
Duke Nukem 3D
Hexen
You don't know Jack
Stonekeep
Steel Panthers
Full Throttle
WarCraft 2

Westwood Studios
Activision
3D Realms
Raven Software
Berkeley Systems und Jellyvision
Interplay
SSI
LucasArts
Blizzard Entertainment

lefirmen rechtfertigen den hohen Anschaffungspreis nicht. Am Ende sehen sich die Hersteller mit einem Teufelskreis konfrontiert: die extrem niedrigen Verkaufszahlen lassen weitere Preissenkungen nicht zu. Der Markt stagniert und niemand will sich die zusätzlichen Kosten bei der Softwareentwicklung aufhalsen. Die allgemeine Meinung der Designern VR-Headsets der ersten Generation werden bald auf dem Wühltisch zu finden sein. Eine

kostengünstigere Alternative bieten 3D-Shutter-Brillen, die zwischen DM 200 und DM 300 zu haben sind. Ein klassisches 3D-Display

im Stil des guten, alten „View-Master“ ohne Headtracking und sonstigem Schnickschnack. Allerdings muß auch für diese Geräte spezielle Software geschrieben werden, daher bleibt abzuwarten, ob die entsprechende Unterstützung von der Softwareseite folgen wird. Für das bisher populärste Modell - das 3D-Max von Ksan Electronics - sind gerade mal eine Handvoll Spiele erhältlich.

3D-Beschleuniger

Creative Labs, Diamond, ATI und viele andere Hersteller von 3D-Beschleuniger- und/oder Soundkarten erhalten Schützenhilfe von prominenter Seite. Intel kündigte seine neue MMX-Technologie - eine wesentliche Verbesserung der Pentium-System-



Brat und Spiele bei Microsoft: Um die Entwickler für das Windows 95 und Direct-X zu erwärmen, ließ Bill Gates eine zünftige Party schmeißen. Bei typischen „Römerspielen“ durften sich die Gäste - ausgestattet mit traditionellen Römer-Gewändern und Lorbeerkränzen - mit Schaumstoffkeulen verknallen (oben) und in einem Parcours um die Wette dösen (rechts). Moderiert wurde das Spektakel von Microsoft-eigenen Gaudiatoren.



NORMALITY

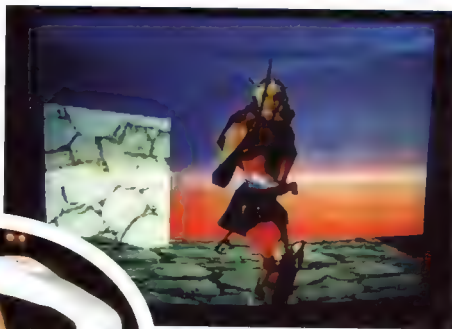


ERFORSCHEN SIE DIE RIESENSTADT NEUTROPOLIS IN EINER ECHTEN 3D ANSICHT- UND LÖSEN SIE DAS RÄTSEL DER NATIONALEN APATHIE!

UNTERSTÜTZT DURCH DAS EINZIGARTIGE VOODOO-PUPPEN-INTERFACE ERLEBEN SIE ÜBERZEUGENDE MOTION-CAPTURE SEQUENZEN. WÄHREND SIE HINWEISE SAMMELN UND RÄTSEL LÖSEN, LACHEN SIE ÜBER DIE RIZZARDI HANDLUNG UND VERZWEIFELN SIE BEIM VERSUCH RÄTSEL ZU LÖSEN, DIE KOMPLEXER SIND ALS DIE SUMME IHRER TEILASPEKTE.



Die beeindruckenden Fähigkeiten der neuen 3D-Beschleuniger-Karten und -Chips wurden den Entwicklern im praktischen Einsatz vorgeführt (rechts). Auch neue VR-Brillen durften bestaunt und natürlich auch ausprobiert werden (unten).



mehr soll sie deren Funktionen unterstützen und verbessern. Marktführer Creative Labs (3D-Blaster, Soundblaster) hat bereits angekündigt, in zukünftigen Produkten die MMX-Architektur zu berücksichtigen.

Pax Romana

Microsoft versuchte sich die Gunst der Programmierelite mit einer gigantischen Toga-Party zu sichern. Sämtliche Besucher wurden mit Togas ausgestattet und erhielten eine Handvoll Goldsesterzen zum Erwerb echt römischer T-Shirts und Baseballmützen. Außerdem warfen Senatoren die Münzen mit vollen Händen in die Menge. Zusätzliche Gelder wurden an jene verteilt, die durch Ausrufe wie „Microsoft sei gepriesen“, „Lang lebe DirectX“ und „Möge Bill Gates ewig leben“ ihre lebenslange Allianz mit Microsoft zum Ausdruck brachten. Darüber hinaus hatten alle Römer die Möglichkeit sich an angenehme altherm Gladiatorenwettbewerbe zu beteiligen. Human Darts, Freistilringen im Sumo-Anzug und Boxen mit überdimensionalen Handschuhen erfreute sich größtmöglicher Beliebtheit.

Als wohl bester Indikator für die Zukunft der Spieleindustrie brachte die diesjährige CGDC folgende Erkenntnisse: 3D-Ballereien bleiben weiterhin populär, eine Marktsplittung zwischen Online- und Einzelspielen ist absehbar, Rendergrafik ist wieder in, interaktiver Film hingegen out und Hollywood kann sich zum Teufel scheren.

Zu guter Letzt

Trotz einiger Kontroversen war die zehnte Computer Game Developers Conference ein voller Erfolg. Sollten auch Sie sich ernsthaft mit dem Gedanken tragen, eine Karriere als Game Designer zu beginnen, lohnt sich der Besuch allemal. Billig ist es zwar nicht (mehr), aber wer hier keinen Job findet, hat den Beruf verfehlt. Auf unserer nächsten Cover-CD können Sie sich das Geschehen auch im bewegten Bild betrachten. Meinungen, Interviews und Impressionen von der Game Developers Conference sind das Thema meiner nächsten Filmreportage.

Arbeitsmoral

Obwohl die CGDC teilweise mehr einer riesigen Party als einer Lernveranstaltung ähnelt, waren die über 60 Seminare brechend voll. Die größte Erwartungshaltung löste ein Symposium von Michael Abrash aus, der für die Grafik-Engine von id's Quake verantwortlich ist. Ebenfalls gut besucht war alles, was mit Netzwerkplay und Spielentwicklung unter Windows 95 zu tun hatte.

MMX-Technologie

Hier einige Aussagen, die sich bereits jetzt über Intels MMX-Technologie treffen lassen:

- verbessert die generelle Leistungsfähigkeit des PCs als Multimedia- und Kommunikationsplattform
- schafft ein uniformes Programmiermodell
- läuft unter allen gängigen Betriebssystemen
- schnellere Video-, Bild- und Tonbearbeitung
- MPEG2, Indeo-Video und Spracherkennung
- erhöhte Geschwindigkeit durch Sprachkomprimierung, Image-Processing und 3D-Unterstützung
- Standard in allen P6-Prozessoren

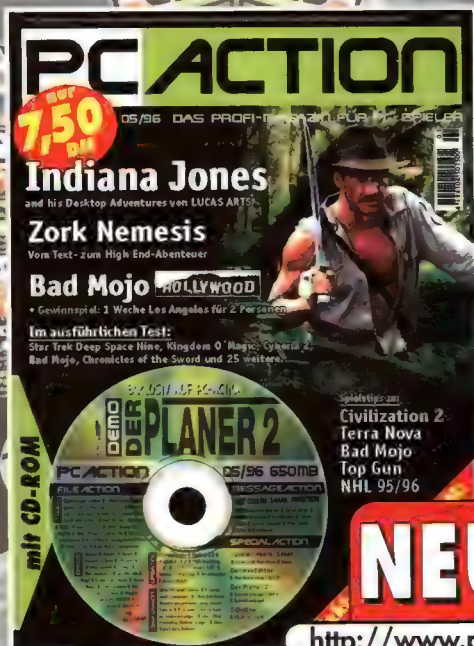


architektur - an. Mit den technischen Details des neuen P55C-Prozessors (Codename) könnte man ohne Probleme ein Buch füllen. Die Tech-Heads unter unseren Lesern können sich über Chroma-Keying, Vector-Dots und die 57 neuen Instruction-Sets bis in kleinste Detail via Internet (WWW.INTEL.COM) informieren. Allgemein gesprochen bietet die neue Technologie folgende Vorteile: Verbesserungen in den Bereichen Grafik, Video und Sound. Erhöhte Geschwindigkeit bei Spielen und Internet-Applikationen und den neuerlichen Versuch durch ein uniformes Programmiermodell einen für alle geltenden Standard zu schaffen. MMX-Technologie wird im Sommer/Herbst erstmals Bestandteil der Intel-Architektur werden. Ab 1997 werden alle neuen Intel-Prozessoren seriennäßig so ausgestattet sein. Die MMX-Technologie wird allerdings den Hardware-Overkill nicht beenden. Sie wurde nicht entwickelt, um Grafik- oder Soundkarten zu ersetzen. Viel-

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



<http://www.pcaction.de>

Das Profi-Spielmagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten GAMES-GUIDES mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action-Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was das Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neusten Stand.

Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze steigern und verlängern den Spielspaß.

In dem großen PC Action Nachrichten-Forum finden Sie die umfassende Tips & Tricks-Datenbank und können sich mit anderen Spielern oder der Redaktion austauschen.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 7,50 jetzt im Zeitschriftenhandel!

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!

Zu Gast bei Richard Garriott

Toy Story

Als Markus Krichel Ende März Origin Systems in Austin, Texas besuchte, konnte er einen Blick in Richard Garriotts Privatgemächer riskieren. Hier ist eine Auswahl der kuriosen und einzigartigen „Spielzeuge“.

Richard Garriotts Haus „Britannia Manor“ läßt sich am besten als Spielplatz für Erwachsene beschreiben. Neben einem Karussell, Trampolinen und Armbrustschießständen befindet sich auf dem ca. fünf Hektar großen Gelände ein computergesteuertes Teleskop, Geheimgänge und vieles mehr. Als Sohn eines Astronauten (Owen Garriott, Space Shuttle Columbia Mission) hat es

Richard der Weltraum besonders angetan. Die kulturelle und wissenschaftliche Zerfall der ehemaligen Sowjetunion bereicherte seine Sammlung um einen Kosmonautenanzug, mehrere Instrumente, deren Komplexität jeder logischen Erklärung spotten, und um eine eher unpraktische, wenn auch skurrile Anschaffung: das Lunarmobil, mit dem die Russen - ein paar Monate nach den Amerikanern - auf dem Mond herumkurvten. Einen entscheidenden Nachteil hat dieses Objekt: es befindet sich nach wie vor auf dem Mond!

Aus Südamerika stammt einer der neuen toten Bewohner von Britannia Manor. Neben dem Skelett „Pedro“, das Richard von der Baylor School of Medicine erstand, bezog soeben ein waschechter Schrumpkopf dort Domizil. Den

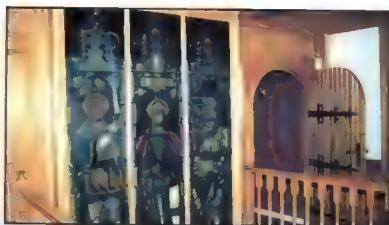
Neuankömmling zierte sogar noch ein Preisschild: Satte 12.500 Dollar zahlte Lord British für Pedros neuen Kumpell! Allerdings muß man sagen, daß er - abgesehen davon, daß er tot ist - noch recht gut aussieht. Sollte Pedro sich irgendwann zum Vampir oder Zombie entwickeln, empfiehlt sich das Monsterjäger-Set, bestehend aus diversen Salben und Tränken, silbernen Kugeln und einem Kreuz mit eingelasener Großkaliberwaffe. Antike wissenschaftliche Instrumente sowie Spielzeuge und Bücher befinden sich ebenfalls in der Sammlung, deren Wert bei ca. einer halben Million Dollar liegen dürfte. Insbesondere planetarische

Modelle und alles, was mit der Frühzeit des elektrischen Stroms zu tun hat, weckt seine Sammelleidenschaft. Zwischen einem echten „Leidener Glas“ und einem 300 Jahre alten Palmenbuch stehen mehrere Starkstromgeneratoren, ein Edison-Phonograph und eine Fossiliensammlung. Besonders stolz ist Richard Garriott auf einen zehn Kilo schweren Quader aus der Chinesischen Mauer, den er nach eigenen Worten „dort befreit und als illegalen Einwanderer in die USA geschmuggelt hat“. Ein Spielzeug wird man in diesem Haus jedoch vergeblich suchen: einen PC!

Markus Krichel ■



Diesen Schrumpkopf hat Richard für 12.500 Dollar erworben.



Diese wunderschöne Glasmalerei entdeckte Richard Garriott, während er die Spielmesse ECTS in London besuchte. Ein „kleines Andenken“ für die Wohnzimmerwand.



Eine Ritterrüstung darf in der großen Sammlung mittelalterlicher Gegenstände natürlich nicht fehlen.



DIE WELTMEISTER.

SPORT
REPORT

Diethelm Straube und Sabine Köhne
informieren in „**Sport Report**“ – Sportnews
aus aller Welt. Jeden Tag, 22:15. Im DSF.

DSF

Mittendrin statt nur dabei.

PC Games online

In den ersten Aprilwochen besuchten bereits über zehntausend Internet-Surfer unsere Web-Pages. Obwohl sich zu diesem Zeitpunkt einige Seiten noch im Aufbau befanden, waren die ersten Benutzer-Reaktionen sehr positiv. Damit sich niemand im Online-Dschungel verirrt, wollen wir mit dem nachfolgenden Internet-Guide helfen, möglichst schnell Informationen in dem umfangreichen Angebot zu finden.

<http://www.pcgames.de>

SERVICE



Das Gästebuch dient dazu, Sie als Benutzer von PC Games Online zu registrieren. Nur hier erhält man ein Passwort für gesperrte Actionbereiche.

MAGAZINE



In den News erfahren Sie jeden Monat die Neuigkeiten aus allen wichtigen Spielgenres sowie exklusiv die neuesten Gerüchte aus den USA.

FILEAREA



Die meisten Downloads finden Sie in der Top 10-Liste: sowohl auf Demos kommerzieller Spiele als auch auf Shareware-Spiele haben Sie hier Zugriff.

ACTION



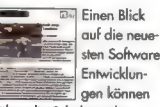
Im Shopping-Center können Sie online aktuellste Spiele bestellen. Namhafte Versender sorgen für eine seriöse Geschäftsabwicklung.

ABO



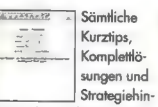
Im Abonnement können Sie jedes Magazin des Computec Verlages abonnieren, selbstverständlich werden Name und Adresse zuerst überprüft.

PREVIEW



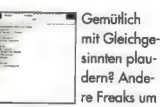
Einen Blick auf die neuesten Software-Entwicklungen können Sie über die Schultern der Programmierer im Preview-Bereich werfen.

T&T



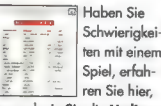
Sämtliche Kurztips, Komplettlösungen und Strategiehinweise zu den wichtigsten Spielen der letzten Jahre finden Sie in der T&T-Datenbank.

ONLINE



Gemütlich mit Gleichgesinnten plaudern? Andere Freaks um Rat und Tat fragen? Im Online-Café finden Sie immer ein paar nette Gäste.

HOTLINE



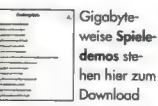
Haben Sie Schwierigkeiten mit einem Spiel, erfahren Sie hier, wann und wie Sie die Hotline-nahezu aller Spielehersteller erreichen können.

REVIEW



Die aktuelle PC Games war schon vergriffen? Auszüge der wichtigsten Spielbesprechungen finden Sie von nun an auch im Reviewbereich.

DOWNLOAD



Gigabyte-weise Spieledemos stehen hier zum Download bereit. Mit einer leistungsfähigen Filter- und Suchfunktion finden Sie hier fast jedes Spiel.

GAME



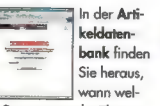
Im Games-Bereich finden sich spielwillige Surfer zusammen. Egal ob Rollenspiel oder Wirtschaftssimulation, hier findet man Mitspieler.

MAIL



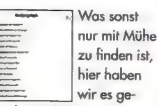
In der Mailbox können Sie Rainer Rosshirt eine E-Mail schicken oder jedem anderen Redakteur Ihre Meinung sagen.

ARTIKEL



In der Artikel-datenbank finden Sie heraus, wann welches Programm oder Thema von uns besprochen wurde.

BUGS

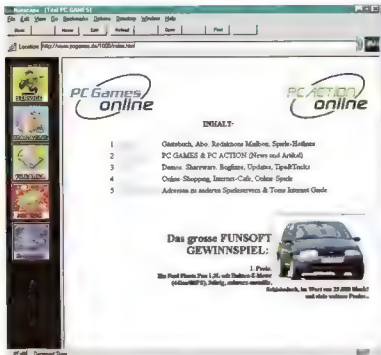


Was sonst nur mit Mühe zu finden ist, hier haben wir es gesammelt: Bugfixes und Updates zu zahlreichen Spielen.

LINKS



Neben Links zu allen Softwarehäusern finden Sie in der Games-world geordnete Links zum Thema Computerspiele.



Von der Startseite aus gelangt man in die fünf Hauptbereiche von PC Games Online: Service, Magazin, Filearea, Action und Gamesworld.

Obwohl wir versuchen, PC Games Online möglichst so einfach und übersichtlich zu gestalten, daß eine Gebrauchsanweisung unserer Meinung nach nicht notwendig sein sollte, hier einige Hinweise: Um PC Games Online in voller Pracht genießen zu können, empfiehlt sich der Einsatz eines frame-fähigen Web-Browsers wie etwa Netscape Navigator 2.x. Auch die Beta-version von Microsofts Internet Explorer 3.0, inzwischen für alle Plattformen erhältlich, unterstützt die Fenstertechnik. Für den Games-Bereich sind außerdem Java-Fähigkeiten nötig, zum Redaktionsschluß war jedoch nur der Navigator von Netscape in der Lage, Java fehlerfrei zur Verfügung zu stellen. Der Netscape-Navigator ist erhältlich an der URL <http://www.netscape.com>, der Internet Explorer unter <http://www.microsoft.com>. Da wir ständig daran arbeiten, Technik und Daten auf dem aktuellsten Stand zu halten, ist es manchmal unumgänglich, bestimmte Informationen vorübergehend aus dem Netz zu nehmen. Erhal-

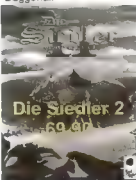
ten Sie also keinen Zugriff auf einige Seiten, versuchen Sie es einfach einige Minuten später noch einmal. Sollten die Probleme länger anhalten, zögern Sie nicht und schreiben Sie dem Webmaster eine entsprechende Mail. Da wir PC Games Online für Sie ins Leben gerufen haben, ist uns Ihre Meinung natürlich besonders wichtig. Haben Sie Anregungen, Beschwerden, Fragen oder Wünsche, so zögern Sie nicht und tun Sie uns kund. Ein umfangreicher Service wie PC Games Online ist auf Ihre Mitarbeit angewiesen und kann sich nur dann zu Ihrer Zufriedenheit entwickeln, wenn Sie Ihre Meinungen äußern. Unsere E-Mail-Adressen finden Sie in der Mailbox von PC Games Online oder im Impressum des vorliegenden Hefes.

Nun genug der Theorie - werfen Sie Ihr Modem an und besuchen Sie Ihre Computerzeitschrift im Netz der Netze. Wir wünschen Ihnen dabei einen schnellen Connect und vor allem viel Spaß.

your way to play Company

Bestellen und eines von 3 Multimedia-Sets gewinnen!
Inkl. Quadspeed, inkl. 16-Bit-Soundkarte, inkl. Aktivboxen, inkl.

11th Hour	DV	89,90	Pitfall Das Maya Abenteuer	DV	84,90
3D Lemmings	DA	89,90	Police Position	DV	89,90
3D Ultra Pinball	DA	74,90	Police Quest - SWAT	DV	79,90
5th Musketeer	DV	69,90	Powerplay Hockey	DA	59,90
Acies of the Deep	DA	89,90	Pro Pinball - The Web	DA	64,90
Afterlife*	EV	69,90	ran Soccer	DV	79,90
AH-64 Longbow*	DV	79,90	ran Trainer 2	DV	74,90
Apache Longbow	DV	74,90	Rayman	DA	89,90
Assault Rpg*	DA	59,90	Rebels Assault 2	DV	79,90
Batman forever	DA	79,90	Red Ghost	DV	84,90
Battle Cruiser 3000 AD	DV	59,90	Riddle of Master Lu	DV	79,90
Battle Isle 3	DV	84,90	Ridge Racer	DA	49,90
Bernhard Langer Golf	DV	74,90	Shannara*	DV	69,90
Bleifuss	DA	54,90	Shellock*	DV	74,90
Branded 13*	DV	74,90	Shriek-Thunder	DV	79,90
Caesar 2	DV	79,90	SimCity 2000	DV	89,90
Chronicles of the Sword*	EV	79,90	SimCity 2000 Collection	DV	99,90
Chronomaster	DA	89,90	Sim Town	DV	84,90
Civilization NE*	DV	89,90	Sim Town	DV	74,90
Civilization 2	DV	89,90	Simon the Sorcerer 2 Edition	DV	69,90
Comic Zone	DV	49,90	Spy Quest 6	DV	84,90
Command & Conquer incl DATAD*	EV	99,90	Spycraft The Great Game*	DV	84,90
Command & Conquer DATA	DV	25,90	Star Trek-Deep Space Nine*	EV	74,90
Crusader - No Remorse	DV	79,90	Syndicate Wars*	DA	69,90
Daggersfall	DV	84,90	TekWar*	DA	69,90



Das Schwarze Auge 3*	DV	79,90	Terminator Future Shock	DV	84,90
Der König der Löwen 3.5*	DV	59,90	TFX Eurofighter 2000	DV	89,90
Der Planer 2*	DV	74,90	The Dig	DV	74,90
Descent 2	DA	79,90	This means war	DV	79,90
Destruction Derby*	DA	89,90	Thunderhawk 2-Firestorm	DV	74,90
Diablo	DV	79,90	Tomb Raider	DV	54,90
Discworld	DV	79,90	Tomb Raider II	DV	54,90
Dschungelbuch 3.5*	DV	44,90	Tonipass	DV	79,90
Earthsiege 2 Skyforce*	DV	84,90	Tonipass Passage	DV	89,90
Earthworm Jim 1+2 (DOS)	DA	69,90	Trivial Pursuit	DV	74,90
Earthworm Jim (WIN95)	DV	74,90	UEFA Champion League*	DA	74,90
Eco the Dolphin	DV	49,90	Warcraft 2 DATA DISK*	DV	24,90
FX Fighter - Limited Edition	DV	79,90	Westwood Compilation	DV	74,90
Grand Knight 2	DA	79,90	Wings of Fury: Fubak Manager	DV	89,90
Grat Priz Manager	DA	84,90	Wing Commander 3	DV	79,90
Hexen	DA	49,90	Wing Commander 4	DV	99,90
Indy Car 2	DA	69,90	Wipeout	DA	89,90
Königdom of Magic	DV	79,90	Worms DATA DISK	DV	34,90
Lands of Lore 2*	DV	84,90	Worms	DV	74,90
Lost Eden	DV	69,90	Zork Nemesis (DV folgt)	EV	79,90
Magic Carpet 2	DV	49,90			
Magic the Gathering*	DA	84,90			
Manic Karts	DV	39,90			
Master of Antares (Oron2)	DV	84,90			
Mechwarrior 2 incl DATA*	DV	89,90			
Mission Critical	EV	39,90			
Monopoly	DV	79,90			
Monty Python Waste of Time	DV	69,90			
Myst incl Strategiguide	DV	74,90			
NBA Live 96*	DA	79,90			
Need for Speed	DV	89,90			
NHL Hockey	DV	79,90			
Parsons General 2	DV	69,90			
Phantasmagoria	DV	89,90			
Pinball 95	DV	64,90			

TOP'S!			
Bad Moyo*	89,90		
Cyberia 2*	69,90		
Die Fugger 2	79,90		
Duke Nukem 3D	79,90		
Dungeon Keeper*	89,90		
FIFA Soccer 96	79,90		
Formula One GP2*	99,90		
Terra Nova	69,90		
Warcraft 2 inkl. DATA	94,90		
z"ne	69,90		

Das Schwarze Auge 3*	DV	79,90	Terminator Future Shock	DV	84,90
Der König der Löwen 3.5*	DV	59,90	TFX Eurofighter 2000	DV	89,90
Der Planer 2*	DV	74,90	The Dig	DV	74,90
Descent 2	DA	79,90	This means war	DV	79,90
Destruction Derby*	DA	89,90	Thunderhawk 2-Firestorm	DV	74,90
Diablo	DV	79,90	Tomb Raider	DV	54,90
Discworld	DV	79,90	Tomb Raider II	DV	54,90
Dschungelbuch 3.5*	DV	44,90	Tonipass	DV	79,90
Earthsiege 2 Skyforce*	DV	84,90	Tonipass Passage	DV	89,90
Earthworm Jim 1+2 (DOS)	DA	69,90	Trivial Pursuit	DV	74,90
Earthworm Jim (WIN95)	DV	74,90	UEFA Champion League*	DA	74,90
Eco the Dolphin	DV	49,90	Warcraft 2 DATA DISK*	DV	24,90
FX Fighter - Limited Edition	DV	79,90	Westwood Compilation	DV	74,90
Grand Knight 2	DA	79,90	Wings of Fury: Fubak Manager	DV	89,90
Grat Priz Manager	DA	84,90	Wing Commander 3	DV	79,90
Hexen	DA	49,90	Wing Commander 4	DV	99,90
Indy Car 2	DA	69,90	Wipeout	DA	89,90
Königdom of Magic	DV	79,90	Worms DATA DISK	DV	34,90
Lands of Lore 2*	DV	84,90	Worms	DV	74,90
Lost Eden	DV	69,90	Zork Nemesis (DV folgt)	EV	79,90
Magic Carpet 2	DV	49,90			
Magic the Gathering*	DA	84,90			
Manic Karts	DV	39,90			
Master of Antares (Oron2)	DV	84,90			
Mechwarrior 2 incl DATA*	DV	89,90			
Mission Critical	EV	39,90			
Monopoly	DV	79,90			
Monty Python Waste of Time	DV	69,90			
Myst incl Strategiguide	DV	74,90			
NBA Live 96*	DA	79,90			
Need for Speed	DV	89,90			
NHL Hockey	DV	79,90			
Parsons General 2	DV	69,90			
Phantasmagoria	DV	89,90			
Pinball 95	DV	64,90			

LOW BUDGET!				
DV	79,90			
DA	84,90			
DV	59,90	7th Guest	DA	19,90
DV	49,90	Along in the Dark 1	DA	24,90
DA	84,90	Casualty	DA	24,90
DV	39,90	Creature Shock	DA	19,90
DV	84,90	Daedalus Encounter*	DV	29,90
DV	89,90	Dune 2	DV	29,90
EV	39,90	Kings Quest 6	DV	24,90
DA	79,90	Kyriaand 3-Malcoms Revenge	DV	24,90
DV	69,90	Lands of Lore	DV	29,90
DV	Verp	Lost in Time	DV	24,90
DA	74,90	Nascar Racing*	DV	24,90
DA	79,90	Sam & Max	DV	34,90
DV	89,90	Shadow of the Comet	DV	24,90
DV	79,90	Sin City Enhanced	DV	24,90
DV	69,90	Siren the Sorcerer 1	DV	29,90
DV	99,90	Star Trek-25th Anniversary Edt	DV	29,90
DV	84,90	TEF	DV	29,90

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!!
DV=DT. Version DA=DL. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim



„Hallo Auskunft? Könnten Sie mir bitte die Internet-Adresse von Activision geben?“ Leider wird dieser Wunschtraum von der streßfreien Suche im Internet wohl nie in Erfüllung gehen. Daher wird man auch in der Zukunft auf die zahlreichen „Kataloge“ und „Search Engines“ zurückgreifen müssen. Doch welcher Dienst liefert wirklich die besten Resultate?

Von Oliver Menne

Kataloge und Search Engines

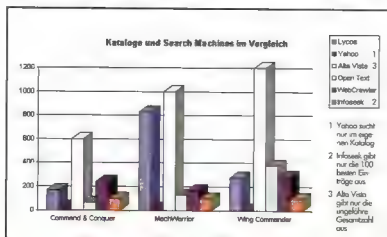
Detektiv im Web

Eine Frage sollten Sie sich stellen, bevor Sie sich für einen dieser Dienste entscheiden. Wollen Sie nur „just for fun“ durch das World Wide Web stiefeln oder suchen Sie eine ganz bestimmte Seite? Wenn Sie sich nur ein wenig unterhalten möchten, dann empfiehlt sich für die Suche nach einem bestimmten Themengebiet mit Sicherheit einer der Kataloge (Lycos, Infoseek, Yahoo),

denn die vorhandenen Adressen und Einträge werden hier per Hand eingegeben oder zumindest editiert und bieten dadurch mehr Übersichtlichkeit. Wenn Sie hingegen nach einer ganz bestimmten Seite suchen oder einfach alles zu einem bestimmten Thema aufgelistet haben möchten, so sollten sich einer der zahlreichen „Search Machines“ (Lycos, Infoseek, Open Text, Alta Vista, WebCrawler)

zuwenden. Hier gibt es keine Einteilung in verschiedene Kategorien oder Rubriken: Sie geben ein Stichwort an, und der jeweilige Dienst liefert Ihnen alle ihm bekannten Adressen. Diese Adressen werden nicht von Menschenhand gepflegt, vielmehr übernimmt ein findiges Computerprogramm (im Fachjargon: Robot, Wanderer, Worm, Spider) die Suche nach neuen Seiten im World Wide Web. Das Problem: die zusätzlichen Informationen beschränken sich auf wenige Zeilen, die dieses Programm mit ausliest, und die Adressen werden nicht ständig aktualisiert. Darüber hinaus werden viele Seiten mehr als einmal in die riesige Datenbank übernommen, weil sie vom Programm nicht als identisch registriert werden. Vorschnelles Anklicken der gefundenen

Einträge kann also zu ärgerlichen Übertragungs- und Wartezeiten führen. Deshalb sollten Sie vorher unbedingt überprüfen, ob Sie nicht schon einmal auf der jeweiligen Seite waren und ob es sich vielleicht nur um ein anderes Themengebiet innerhalb dieser Seite handelt. Obwohl viele „Search Machines“ und „Kataloge“ noch stark verbesserungsbedürftig sind, kommt man nicht an ihnen vorbei. Schließlich stellen diese Dienste die einzige Möglichkeit dar, Informationen aus dem World Wide Web zu ziehen. Um Ihnen die Entscheidung ein wenig zu erleichtern, haben wir verschiedene „Search Machines“ und „Kataloge“ speziell in Bezug auf die Anforderungen, die von einem Spieler gestellt werden, unter die Lupe genommen.



Lycos, Inc

<http://www.lycos.com>



Lycos verfügt erst seit wenigen Wochen über den Katalog „A2Z“, den man nach gewünschten Themengebieten durchforsten kann. Schwachpunkt: man findet hier so ziemlich alles, was nicht mit Spielen in Zusammenhang gebracht werden kann. Aus diesem Grund macht der Katalog für den Spieler nur wenig Sinn, da können andere Dienste mehr bieten. Einen sehr guten Eindruck hinterläßt jedoch die Suchfunktion. Die komfortable Engine macht die Katz nach einem bestimmten Thema zum Kinderspiel. Die verschiedenen Suchkriterien wurden hier in ein übersichtliches Menü integriert, unnötig komplizierte Befehlszeilen werden nicht benötigt. Trotzdem bestimmen auch hier die angegebenen Suchkriterien das Ergebnis - mit diesem Problem haben alle „Search Engines“ zu kämpfen. Auffällig war jedoch, daß Doppel- und Dreifachnennungen bei Lycos an der Tagesordnung sind. Beispiel: Obwohl die beiden Themen „Mech Warrior - Screenshots“ und „MechWarrior - Walkthrough“ auf die gleiche Seite verweisen, werden diese einzeln aufgeführt. Das relativiert natürlich die Anzahl der gefundenen Adressen, schmälert aber nicht die Leistungsfähigkeit dieser Dienste.

Yahoo

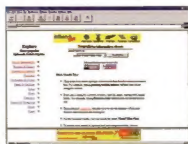
<http://www.yahoo.com>



Im Gegensatz zu vielen Mitbewerbern macht Yahoo schon rein optisch einen sehr guten Eindruck. Doch das Aushängeschild von Yahoo ist der gut durchdachte Katalog, der in puncto Übersichtlichkeit der Konkurrenz noch einen ganzen Schritt voraus ist. Die vorbildliche Benutzerführung ermöglicht ein schnelles Auffinden gewünschter Themenbereiche, und die Übertragungszeiten werden durch die Aufteilung in viele kleine Untermenüs angenehm verkürzt. Wenn Sie zum Beispiel den Oberbegriff „Computers“ anklicken, so werden Ihnen anschließend die Themen „Internet“, „Software“, „Hardware“ präsentiert. Ein weiterer Mausklick genügt, um in die Sektion „Games“ zu gelangen, die dann wiederum viele kleine Unterpunkte anbietet (Companies, Magazines, Cheats, Titles). Nach ein Pluspunkt: zu jeder Adresse gibt es einen kurzen Kommentar, der den möglichen Inhalt grob umreißt, und das Icon „New“ weist auf eine neue Seite im Web hin. Kaum der Rede wert ist allerdings die „Search Engine“, die nicht mehr bietet als der Katalog. Weitere Adressen werden bei einer Suche nicht ausgegeben, so daß diese Funktion lediglich zur leichten Orientierung innerhalb des Katalogs dient.

Info Guide

<http://guide.infoseek.com>



Der Infoseek Guide unterstützt das neue Format HTML 3.0, arbeitet also mit verschiedenen Frames (Fenstern), um die Oberfläche übersichtlich zu gestalten. Das gelingt auch recht gut: die Themen befinden sich an der linken Seite, die gefundenen Einträge in der Mitte, und selbst die Werbung findet am unteren Bildschirmrand Platz. Für den Spieler ist dieser Katalog aber dennoch uninteressant, bieten in dieser Hinsicht doch nur sehr wenige Kategorien zusätzliche Informationen. Das Angebot beschränkt sich auf eine Handvoll Web-Magazine und ein paar private Homepages - da bieten sowohl Yahoo als auch Lycos eine Menge mehr. Die „Search Engine“ kann schon eher begeistern, obwohl die Anzahl der zur Verfügung stehenden Optionen recht mager ausfällt. Gesucht wird nur nach den 100 besten Adressen, d. h. es werden 100 Seiten ausgegeben, die das Stichwort verstärkt beinhalten. Um die Übertragungszeiten zu verringern, werden auch hier nur 25 Adressen am Stück präsentiert. Ein großer Pluspunkt für die Zukunft: Infoseek Guide erstellt momentan ein vermeintlich leistungsstarkes Programm, mit dem sich unter Windows 95 offline arbeiten läßt.

Alta Vista

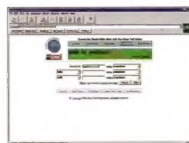
<http://altavista.digital.com>



Alta Vista macht durch einen extrem aktuellen und darüber hinaus umfassenden Datenbestand auf sich aufmerksam. Die Suchfunktion ist zwar nicht ganz so komfortabel wie bei anderen Diensten, dafür ist das Ergebnis aber meistens umfangreicher.

Open Text

<http://www.opentext.com>



Open Text ist eine der „Search Machines“, die sich durch ein hervorragendes Handling von ihren Konkurrenten wohnend abheben. Bis zu drei Stichwörter lassen sich durch verschiedene Befehle (and, or, never, followed by) miteinander verbinden.

WebCrawler

<http://webcrawler.com>



Der Klassiker unter den „Search Machines“ kann immer noch eine befriedigende Anzahl an Adressen liefern, ist aber in puncto Komfort und Geschwindigkeit von anderen Diensten leicht abgehängt worden.

KATALOG:



KATALOG:



KATALOG:



SUCHFUNKTION:



SUCHFUNKTION:



SUCHFUNKTION:



COMING UP!



E3

Es ist die wichtigste Messe dieses Jahres. Alles, was in der Computerspiel-Industrie Rang und Namen hat, wird vor Ort sein. Hier werden sie vorgestellt - die echten Megaknaller für den bevorstehenden Herbst und das Weihnachtsgeschäft. Logisch, daß sich praktisch alle Hersteller ihre wichtigsten Trümpfe und geheimsten Projekte für diesen Termin reserviert haben. Im Mai müssen die Programmierer Farbe bekennen. Unser großangelegter Messebericht wird Sie gewohnt umfassend über dieses Ereignis informieren.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Murphys Gesetz #678: Je wichtiger ein Computerspiel für eine bestimmte Ausgabe, desto später nach Redaktionsschluß trifft es ein. Just an dem Tag, als bereits die ersten Seiten dieser PC Games durch die Druckmaschinen rotierten, erreichte uns die Review-Version des Interplay-Strategiespiels Conquest of the New World - ein Titel, dem man durchaus zutrauen darf, die Spitzenposition von Sid Meiers Civilization ins Wanken zu bringen. Da wir Ihnen keinen schnell dahinfabrizierten Test dieses wichtigen Titels zumuten möchten, sondern neben einer fundierten Analyse dieses Programms auch gleich einen ganzen Schwung praktischer Tips & Tricks mitliefern wollen, haben wir den Test im Interesse der Leser auf die PC Games 7/96 verschoben.



BATTLEARENA: TOSHINDEN

Beat'em Ups - eine klassische Domäne der Videospiel-Konsolen. Trotz sehenswerter Ansätze gab es bisher kein Spiel, das auf dem PC gegen die Edel-Spiele auf modernen 32-Bit-Maschinen hätte bestehen können. Ganz im Gegenteil: Die Qualitätsunterschiede wurden mit dem Erscheinen von speziellen Versionen für den Sega Saturn oder die Sony PlayStation eher noch deutlicher. Ein Ende dieses Mißstandes kündigt sich mit Battlearena: Toshinden von PlayMates Interactive an. Die Test-Version wird zeigen, was von Hightech-Prügelspielen auf Pentium & Co. zu halten ist.

CD-ROM-LAUFWERKE:
MARKENPRODUKTE VS. BILLIGANGEBOTE

Was taugen die Nonames unter den CD-ROM-Laufwerken wirklich? Muß es immer ein teures Markenfabrikat sein oder reicht für's erste nicht auch die solide DoubleSpeed-Variante? Auf was muß der preisbewußte PC-Spieler achten? Was ist ein Muß, was bereits Luxus? In einem Praxistest ermitteln wir die Stärken und Schwächen gängiger Fabrikate; mit konkreten Kaufempfehlungen bieten wir sowohl Einsteigern wie auch Profizockern eine verlässliche Orientierungshilfe im Dschungel der Angebote.

COMPUTER GAME
DEVELOPER'S
CONFERENCE

Wenn Sie die Reportage in dieser Ausgabe gelesen haben, kennen Sie bereits die wichtigsten Trends und Gesprächsthemen auf der diesjährigen Computer Game Developer's Conference. Wer jedoch auch etwas von der einzigartigen Atmosphäre dieses Treffens der kreativen Köpfe mitbekommen möchte, sollte sich die nächste PC Games vormerken: Unser US-Reporter Markus Krichel war mit einem Kamera-Team unterwegs und vermittelt Ihnen seine Eindrücke in Form eines Videofilms auf der Cover-CD-ROM.

AFTERLIFE

Einfach himmlisch: Afterlife macht Sie zum Verwalter des Jenseits, der nicht nur das Wohl seiner Untermieter im Sinn hat, sondern auch stets mit einem Auge auf seinen Profit schielt. Ehrensache, daß der Humor dabei nicht zu kurz kommt. Einen Vorgeschmack auf das erste Strategiespiel in der Geschichte von LucasArts lieferte Ihnen bereits unser Special in diesem Heft. Welche Möglichkeiten dieses Programm im Detail bietet und ob es in Sachen Spielspaß und Dauermotivation mit dem großen Vorbild SimCity 2000 von Maxis mithalten kann, erläutert ein ausführlicher Testbericht.



Die PC Games
Ausgabe 07/96
erscheint am
5. Juni 1996



Komm mit runter, wenn Du Dich traust! Descent 2.

DESCENT 2

"Wenn Sie wirklich tief in eine Spielwelt eintauchen wollen, ist Descent 2 die neue Referenz."

Boris Schneider,
PC Player 4/96
Wertung: 85%
(PC Player)

Jetzt beginnt der absolute Hölletrip Deines Lebens.
Auf 5 neuen Planeten und 30 neuen Levels erlebst Du
Dinge wie nie zuvor. Schwindelerregende 360°-3D-
Grafiken und Full Motion Filmsequenzen sorgen für den
Sturzflug Deines Lebens.

Erhältlich für PC CD-ROM.

"Der Höhenflug durch
Descent 2 überzeugt:
kein anderes 3D-
System ist intelli-
genter als der
Action-Knaller von
Interplay.", Peter
Steinlechner, Power
Play 5/96



Interplay™

DISTRIBUTED BY
Aklaim
Entertainment GmbH



Technische Voraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486DX50, 8MB RAM (16 unter Win95), 25 MB Festplatte, empfohlen: Pentium Prozessor, 16MB RAM, SVGA Grafikkarte, Joystick, Stereo 16Bit Soundkarte mit General Midi

ZORK NEMESIS

THE FORBIDDEN
LANDS

MIT
SENSATIONELLEM
360°-RUNDUM-
SCROLLING

„ANSCHNALLEN UND DAS STAUNEN EINSTEL-

LEN: DIESES SPIEL SIEHT SO COOL AUS, DASS IHRE KINN-

LADE MIT TESASTREIFEN BEFESTIGT WERDEN

SOLLTE; SIE FÄLLT SONST GARANTIEKT HERUNTER. JETZT

NEHMEN SIE NOCH DIE BESTEN SOUND-EFFEKTE, DIE ICH

JE BEI EINEM SPIEL GEHÖRT HABE, EINE WIRKLICH

GENIALE HANDLUNG, DIE SIE BIS ZUM SCHLUSS AN

DEN SCREEN FESSELT, UND EINEN BERG KNACKIGER,

NEUER, GUT DURCHDACHTER PUZZLES. ZORK NEMESIS

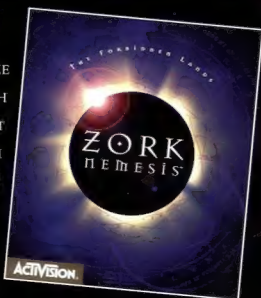
SETZT, WIE DAMALS SEINE TEXT-AHNEN, MASS-

STÄBE FÜR DAS GENRE.“

BORIS SCHNEIDER (PC PLAYER)

IN KÜRZE
AUCH
KOMPLETT
IN DEUTSCH
ERHÄLTLICH!

ACTIVISION



Im Exklusiv-Vertrieb von

ROMICO
AN DER UNIVERSITÄT DUISBURG